

Club Nintendo®

STAR WARS

Macht de macht met je NES zijn!

The Simpsons

Bart debuteert in de Game Boy!

Rescue Rangers

Avontuurlijke bokkesprongen met Knabbel en Babbel!

Game Boy

Speciale Tips en Trucs sectie!

Jaargang 4 - 1992

Uitgave 1

Club Nintendo®



Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Nederland
Hotline 03402 51045

Hieronder vind je een lijst met cassettes die momenteel beschikbaar zijn voor je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM & GAMEBOY.



Action Series

- The Adventures of Bayou Billy
- Airwolf
- Bad Dudes
- Boulder Dash
- Burai Fighter
- Captain Skyhawk
- Castlevania™
- Double Dragon
- Double Dragon II
- Ghost 'n Goblins
- Gremlins 2
- Isolated Warrior
- Kabuki- Quantum Fighter
- Kung Fu™
- Low G-Man
- Life Force
- Power Blade
- Probotector
- Rescue
- Robocop™
- Rollergames
- Rush 'N Attack™
- Silent Service
- Skate or Die
- Ski or Die
- Snake Rattle N' Roll
- Solar Jetman
- Stealth ATF
- Trojan
- Top Gun - The Second Mission



Brain Series

- Dr. Mario
- Kickle Cubicle
- Tetris



Light Gun Series

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™



Sport Series

- Blades of Steel™
- Days of Thunder
- Double Dribble™
- Fighting Golf
- Goal
- Golf
- Ice Hockey
- Jack Nicklaus - Championship Golf
- Nintendo World Cup
- Punch-Out!!™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Super Off Road
- Super Spike V-Ball
- Tennis
- Track & Field II
- Turbo Racing
- World Wrestling™
- Wrestlemania
- WWF WrestleMania Challenge



Adventure Series

- Batman
- Battle of Olympus
- Bionic Commando™
- **Blue Shadow**
- A Boy and His Blob
- Defender of the Crown
- **Dragon's Lair**
- Duck Tales™
- Faxanadu™
- Fester's Quest
- Goonies II™
- IronSword
- Legend of Zelda™
- **Maniac Mansion**
- Mega Man™
- Mega Man 2™
- Metal Gear™
- Metroid™
- **Mission Impossible**
- **North and South**
- Rad Gravity
- **Rescue Rangers**
- Shadowgate
- Shadow Warriors
- Simon's Quest
- **The Simpsons**
- Solstice
- **Star Wars**
- Super Mario Bros. ™
- Super MarioBros.2™
- Super Mario Bros 3™
- **Swords and Serpents**
- Teenage Mutant Hero Turtles
- **Teenage Mutant Hero Turtles 2**
- Wizards & Warriors
- Wrath of the BlackManta
- Zelda II - The Adventure of Link



Arcade Series

- Bubble Bobble™
- Donkey Kong Classic™
- Gauntlet II
- Paperboy™
- Pinbot™
- Popeye™

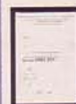


Programmable Series

- Excitebike™
- Mach Rider
- Wrecking Crew

VERSCHIJNT BINNENKORT

Blaster Master
Bugs Bunny Blow Out
Four Player Tennis
Jackie Chan Kung Fu
High Speed
Hunt For Red October
New Ghostbusters II
New Zealand Story
Road Fighter
Snake's Revenge



Game Boy

- Alleyway™
- The Amazing Spiderman
- Balloon Kid™
- Batman
- Boulder Dash
- Boxxle
- **Bubble Ghost**
- Bugs Bunny
- Burai Fighter Deluxe
- Castlevania
- Chase HQ
- The Chessmaster
- Dynablaster
- Double Dragon
- Dr. Mario
- Duck Tales™
- F-1 Race
- **Fortified Zone**
- Gargoyles Quest
- **Ghostbusters 2**
- Golf
- Gremlins 2
- Hyper LodeRunner
- King of the Zoo
- Kwirk™
- Kung Fu Master
- **Mercenary Force**
- Motocross Maniacs
- **Navy Seals**
- **Nemisis**
- Nintendo World Cup
- **Othello**
- Paperboy
- Pinball Revenge of the Gator
- Princess Blobette
- Qix™
- R-Type
- Radar Mission
- Robocop
- Side Pocket
- Solar Striker™
- **The Simpsons**
- **Skate or Die**
- **Sneaky Snakes**
- Super Mario Land™
- **Super RC Pro-Am**
- TMHT
- Tennis™
- Wizards & Warriors™

VERSCHIJNT BINNENKORT

Bubble Bobble
Choplifter
Dragon's Lair
Gauntlet II
Hunt For Red October
Mr. Do!
Pac Man
Solomon's Club
Snoppy's Magic Show
WWF Superstars

Brief van Super Mario

Ja, ja, het is alweer 1992 en er staat je heel wat opwindend nieuws van Nintendo te wachten.

Om te beginnen hebben wij de voorkant van Club Nintendo radicaal veranderd, evenals het totale uiterlijk van het blad. Er komen meer schermopnamen en besprekingen en de korte beschrijvingen verdwijnen om ruimte vrij te maken voor verbeteringen. We wijden ook meer pagina's aan de Game Boy™, zowel in het deel met beschouwingen als bij de artikelen met Tips en Trucs. Wij vinden dat dat nog meer aan Club Nintendo toevoegt, maar we willen natuurlijk ook graag weten wat jij ervan vindt. Pak dus je pen!

Maar de opwinding is nog niet voorbij! De vele nieuwe spellen in dit nummer voor zowel de NES als de Game Boy™ zijn nogal bijzonder. **"Star Wars"** is momenteel onze favoriet, niet alleen omdat het er goed uitziet en plezierig speelt, maar ook omdat het zo dicht bij het oorspronkelijke verhaal blijft! Je krijgt te maken met alle hoofdfiguren en met stormtroepers en andere bondgenoten van het Keizerrijk. Een fantastisch spel - lees er alles over in dit nummer.

De Game Boy™ speelt gastheer voor nog een ster in de nogal onregelmatige vorm van Bart Simpson. Hij is naar Camp Deadly gestuurd, waar bewakers hem het leven bijzonder zuur maken! Nog een held die nu op het draagbare scherm komt is Blob, bekend van **"A Boy and his Blob"**, in een heel nieuw avontuur dat speciaal voor de Game Boy™ is ontwikkeld.

In de loop van het jaar staat je nog een aantal verrassingen te wachten - 't is een kwestie van deze pagina in de gaten houden!

Ik hoop dat jullie allemaal een fantastisch Nieuwjaar zullen hebben. Zie je over twee maanden!

In ons volgende nummer...

...brengen we een recordaantal nieuwe spellen, met besprekingen van het fantastische **"Four Player Tennis"**, het actiespel **"Blaster Master"** en het schattige en kleurrijke **"New Zealand Story"**! Ook voor de Game Boy™ komen er meer spellen aan dan ooit tevoren, waaronder **"WWF Superstars"** waarin ieders favoriete worstelhelden optreden! Hoe krijgen we het allemaal op 32 pagina's?!



Inhoud

KENMERKENDE OVERZICHTEN

GAME BOY

TIPS EN TRUCS

SPELERSHOEK

President: Super Mario, Redacteur: Mark Smith, Fotografie: Dennis Hemmings, Vormgeving: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd., Druk Catalyst Publishing Engeland, Redactie: Club Nintendo, Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, Nederland. Nintendolijn(NL) 03402-51045 (B) 02-478-9208

Het hol van de Slang in... SWORDS and SERPENTS

Diep onder de grond bevindt zich een ingewikkeld doolhof van grotten zoals er geen ander te vinden is. Talloze schatten worden hier fanatiek bewaard door legers van trollen, dwergen en geesten die hun meester voeden met de dwaze avonturiers die denken dat het goud voor hen was bedoeld.

Maar aan het verste uiteinde van deze grotten loert een nog groter kwaad in de vorm van een afgrijselijke, kronkelende slang. Deze slang, de heerser over dit duistere leger, heeft terreur over de mensen gebracht door hun dorpen te verwoesten en zijn volgelingen op hen af gestuurd om hem voedsel te bezorgen - en we hebben het daarbij niet over afhaal-pizza's! Maar nu verzamelen zich enkele stoutmoedige avonturiers die vastbesloten zijn een einde te maken aan de vreselijke heerschappij van het monster. Zij vergaren momenteel wapens en bereiden zich voor. Ook ontwikkelen zij een plan van actie waardoor ze hier hopelijk veilig doorheen komen. Nu hebben ze alleen nog maar iemand nodig die ze naar hun doel kan leiden...





Het mobiliseren van een team

Een kant-en-klare groep figuren, compleet met attributen en bezittingen, staat voor je klaar. Maar waarschijnlijk vind je het leuker je eigen groep avonturiers samen te stellen. Je kunt dobbelen tot je geschikte scores behaalt, je figuur een naam geven en dan kiezen of hij Dief, Tovenaar of Krijger van beroep is. De dief is erg lenig en hoewel hij niet ieder wapen kan gebruiken is hij door zijn speciale aanval in staat een tegenstander met één klap te verslaan. Tovenaars zijn intelligenter dan de meesten en kunnen betoveringen uitspreken ten koste van magiepunten. Krijgers zijn het sterkst van allemaal en kunnen zelfs de zwaarste wapens gebruiken.

Iedere figuur heeft niet alleen een score voor kracht, lenigheid en intelligentie, maar ook voor gezondheid. Elke keer als iemand tijdens een gevecht wordt geraakt, loopt die gezondheidsscore terug en als die op nul komt - je raadt het al - sterft hij. Realiseer je ook dat er één, twee of vier spelers aan Swords and Serpents kunnen meedoen, waardoor het spel nog boeiender en leuker wordt!

Wat is een rollenspel?

Rollenspellen hebben veel opgang gemaakt in de jaren '70 en aan het begin van de jaren '80. Het meest populaire rollenspel was toen TSR's "Dungeons and Dragons". Het basiscriterium voor een dergelijk spel is, dat er een aantal spelers bij betrokken is en dat deze hun figuur door een fantasiewereld leiden die door de spelontwerper is ontwikkeld. Zo'n figuur wordt gecreëerd door met dobbelstenen te gooien en die score aan een bepaalde eigenschap toe te voegen. Zo gebruikt Swords and Serpents bijvoorbeeld Kracht, Intelligentie, Lenigheid en Gezondheid. Die geven een globaal beeld van de figuur. Daarna moet de speler de rol van die figuur spelen door hem zijn eigen, unieke persoonlijkheid te geven.

Spellen als "Dungeons and Dragons" gebruikten andere formules en stenen om de resultaten van gevechten en dergelijke te bepalen. "Swords en Serpents" gaat nog een stapje verder door die formules te computeriseren en al het moeilijke werk voor je te doen! Nog steeds bouw je je figuur op dezelfde manier op door ervaringspunten te verdienen en alle belangrijke beslissingen te nemen, met dien verstande dat alle actie bij dit spel op het scherm plaats vindt in plaats van op een tafelblad!

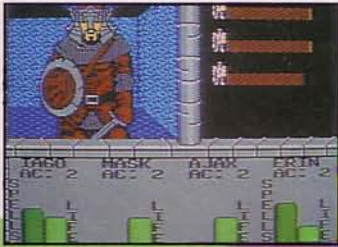
Kunstvoorwerpen en wapens

In Rollenspellen wordt zonder uitzondering een aantal verschillende voorwerpen aangeboden en "Swords en Serpents" vormt daarop geen uitzondering. Je vindt voorwerpen als je bepaalde vijanden verslaat, je kunt ze kopen bij de wapensmid of ze slingeren gewoon rond in bepaalde kamers.



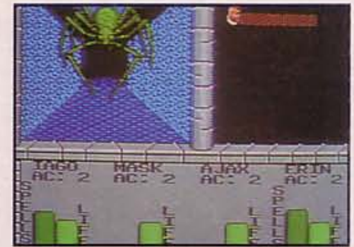
Ervaringspunten

Als je groepje avonturiers er in slaagt enkele monsters te verslaan, krijg je ervaringspunten. Als je een bepaald aantal daarvan haalt, gaat je ervaringsniveau omhoog, evenals de maximale waarde van je eigenschappen. Goed, vind je niet?



Rondzwervende monsters

Geen rollenspel kan zonder kwade tegenstanders! Van tijd tot tijd stuit je op een groep hongerige monsters die je met wapens of toverspreuken naar de andere wereld moet helpen. Anderen bewaken bepaalde trapportalen of kunstvoorwerpen. Pas dus op!



Door de grotten vechten

Het Slangeleger bestaat uit zestien enorme spelonken. Elk daarvan is een ingewikkeld doolhof met horden nogal ongastvrije bewoners en een behoorlijk aantal verrassingen! Kijk goed uit naar de wapensmid waar je nieuwe bezittingen kan kopen, evenals naar de tempel waar je figuren weer tot leven kunnen worden gebracht.





Om je op weg te helpen, hebben we een kaart van de tweede grot genomen (de eerste vind je in de handleidng). Hij is compleet met sleutel en enkele bijzondere aanwijzingen die je op weg kunnen helpen...

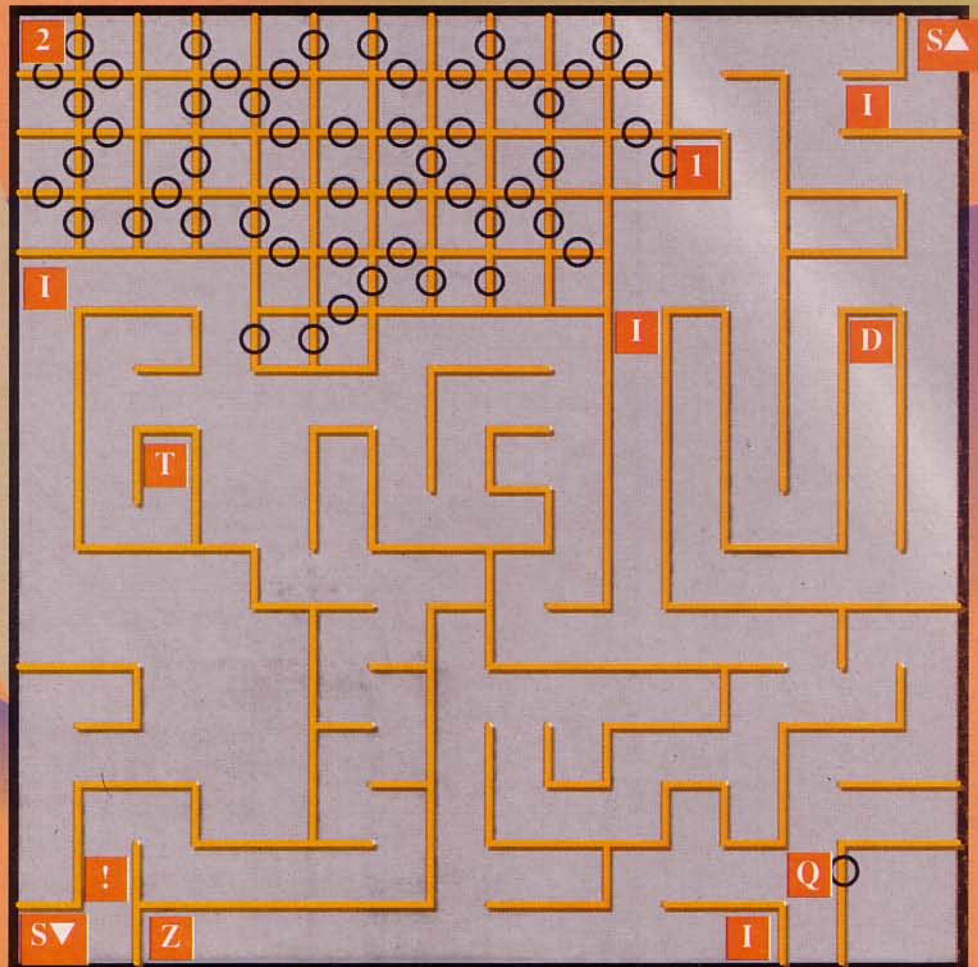


SLEUTEL

S - trap omhoog (naar level 1)
S - trap omlaag (naar level 3)
I - informatie
T - Teleporter
D - Bestemming Teleporter
L - Bewakers
Z - Zoom tube naar level 1
O - deur

AANWIJZINGEN

1 - Het is een plus-één zwaard!
2 - Er is een toverspreuk (schild) op de muur van deze kamer geschreven. In elke grot blijkt zich uiteindelijk zo'n toverspreuk te bevinden. Zoek daar dus goed naar!
Q - In elk level moet een bepaalde speurtocht worden ondernomen - in dit geval moet je de sleutel vinden die op de deur past. De eerste moet een kristal aan een oude man teruggeven. In beide gevallen kan het zijn dat je de voorwerpen op een later level vindt.



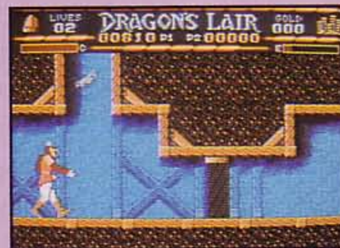








DRAGON'S LAIR



Speelhalklassieker komt bij je thuis

De nieuwste speelhaltopper die nu ook voor je NES beschikbaar komt is het fantastische spel "Dragon's Lair". Hoewel de NES-versie er anders uitziet dan het laserdisk-spel dat in de speelhallen zoveel furore heeft gemaakt, vind je er dezelfde tekenfilmachtige actie in terug die het oorspronkelijke spel tot zo'n succes heeft gemaakt.

Durf je het drakenleger te trotseren?

Niet alleen is het "Dragon's Lair" (Drakenleger), dat angstwekkend veel op een kasteel lijkt, een vreemd en schrikaanjagend bouwwerk, er wonen ook talloze geesten en monsters. Desondanks moet Dirk Durfal dit fort in gaan om zijn geliefde, Prinses Daphne, te vinden en te redden - als hij haar althans aan de klauwen van de Draak weet te ontrukken!



De opkomst van de slang...



Kijk uit waar je loopt!

De hefbrug

Dirk wordt al aangevallen voordat het hem zelfs ook maar gelukt is het kasteel in te gaan! Kijk uit voor de instortende brug en schakel de slang vanaf diens linkerzijde uit.

De liftschacht

Dit lijkt een beetje op een loterij, want je moet je volgende level kiezen uit een aantal platforms. Kies je het verkeerde, dan moet je weer een oud gebied afwerken!

De toegangshal

Dit is bepaald geen plek om een afspraakje te maken - zelfs de gevangenen bestoken je met stenen! Houd al hun bewegingen goed in de gaten en ren langs ze heen zodra dat ook maar enigszins kan! Je moet ook al je bewegingen met zorg timen als je onder de scherpe uitsteeksels door sluipt, want alleen degenen met de snelste reflexen zijn in staat de slangen die zonder waarschuwing naar beneden komen vallen te ontwijken!



Gluiperige slangen?!



Pas goed op je tellen als je in de buurt van de houten punten bent!



De goudmijnen (Level 2)

In de goudmijnen is er aan schatten geen gebrek! Maar helaas worden die allemaal bewaakt door de volgelingen van de Draak! Hopelijk heb je ook geen last van engtevrees, want er is daar niet erg veel ruimte.



Grijp het goud!

De redding van Prinses Daphne

Inclusief de vier hoofd-"levels" die je moet vrij maken als je de prinses wilt redden, zijn er zeven verschillende gebieden. Niet alleen ben je daarmee tot in de kleine uurtjes bezig, ook de fantastische beelden houden je aan je scherm gekluisterd!

Burgeroorlog in de NES

Defender of the Crown™

Na de aankondiging van de dood van de koning dreigt een burgeroorlog het middeleeuwse Engeland uiteen te scheuren. Er is namelijk geen erfgenaam voor de troon. Oorlog lijkt de enige mogelijkheid te zijn om te beslissen wie het land zal regeren. Zes ridders - drie Saksen en drie Normandiërs - beginnen zich te bewapenen en enorme legers samen te stellen om de val van hun tegenstanders te bewerkstelligen. Als één van de Saksische ridders moet jij ervoor zorgen dat Engeland niet in handen valt van de boosaardige indringers...

De ridders van het rechthoekige scherm

Je kunt in dit rollenspel kiezen uit vier verschillende ridders, elk met een aantal eigen kenmerken. Kies uit Wilfred van Ivanhoe, die goed is voor nieuwelingen, Wolfric de Wilde die uitmunt in het steekspel, Cedric van Rotherwood die een uitstekende aanvoerder is in veldslagen of Geoffrey Longsword (Langzwaard) die, zoals zijn naam al aangeeft, over een zeer gevaarlijk zwaard beschikt! Zodra je Engeland met één figuur hebt veroverd, moet je het met een ander proberen, want daarbij heb je andere tactieken en een nieuw draaiboek nodig.



De verovering van het land

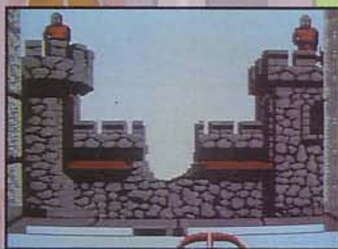
Het basisidee van "Defender of the Crown" is het hele land in te nemen en de aanvallers te verslaan door een leger samen te stellen dat tegen iedereen is opgewassen. Het land is verdeeld in 18 verschillende sectoren, elk met een aantal mannen en met extra belastingen die aan de landeigenaar worden betaald. Als een andere ridder het land blijkt te bezitten dat jij wilt hebben, begint er een veldslag! Je kunt bepaalde opdrachten aan je leger geven die beslissend kunnen zijn voor het resultaat van het gevecht. Maar als de overmacht te groot blijkt te zijn, kun je je beter uit de voeten maken!



Kastelen belegeren

Als je strijdmacht sterk genoeg is, kun je proberen een andere kasteel in te nemen en daarmee ook het land van de betreffende ridder in je bezit te krijgen! Je hebt hier een katapult nodig om de muren van het fort te slechten voordat je dat bestormt en de overgebleven vijanden overrompelt.

Als de strijd zich tegen je keert, kan blijken dat je kasteel wordt aangevallen. Je moet razendsnel zijn met je kruisboog als je lang genoeg wilt leven om de nieuwe koning te kunnen zien!





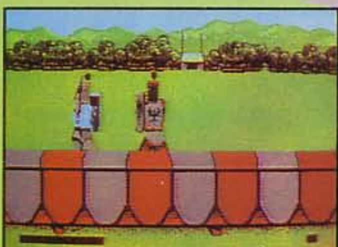
Andere gebeurtenissen

"Defender of the Crown" is werkelijk een enorm spel met een aantal verschillende gebeurtenissen waarbij je voortdurend op je hoede moet zijn. Normandiërs kunnen je land plunderen, een schone maagd kan je hulp nodig hebben of je kunt andere kastelen aanvallen om goud te verwerven. Je kunt zelfs de hulp van Robin van Sherwood inroepen als je andere kastelen belegert, hoewel die je maar drie keer kan helpen.



Toernooien

Om land of nog meer roem te vergaren - de roem waarmee je het leiderschapsniveau kan verhogen - kun je een toernooi organiseren. Hier neem je het op tegen vijandelijke ridders, eerst in een steekspel en dan in een "morgensterren"-wedstrijd. De winnaar krijgt een stuk land van zijn tegenstander of nieuwe eer.





MISSION: IMPOSSIBLE™

In de controlekamer van het geheime hoofdkwartier van de Impossible Mission (onmogelijke opdracht) Strijdkrachten wordt het stil als de telex begint te ratelen...



Goede morgen, Jim... Dr. O en zijn secretaresse zijn ontvoerd door de Sinister Seven organisatie. Zoals je weet, is Dr. O vergaand betrokken bij het verdedigingsprogramma van de Verenigde Staten en deze ontvoering kan dan ook een ernstige bedreiging van de wereldvrede betekenen. Shannon, je agent, zal ongetwijfeld proberen je via de IMF-code te bereiken, zodat je wat aanwijzingen krijgt over hun verblijfplaats. Zoals altijd zal de secretaris pertinent ontkennen iets af te weten van jullie activiteiten als één van jullie IM force medewerkers faalt.

"Deze mededeling vernietigt zichzelf in vijf seconden..."

Er verschijnt een wrange glimlach op het gezicht van Jim Phelps, hoewel deze uitdaging voor zijn team hem bijzonder aanspreekt. Zal hij deze nieuwe taak aanvaarden? Is hij bereid zijn beste agenten in te zetten? Hé, dit is toch zeker de Impossible Mission Strijdmacht... Natuurlijk doet hij dat!

ONMOGELIJK PERSONEEL

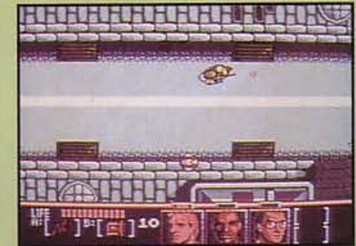
Jim Phelps, de aanvoerder van de IMF, stuurt zijn drie beste agenten er op uit om Dr. O en Shannon te vinden. Leer deze knapen goed kennen, want inzicht in hun karakter en hun kwaliteiten kan wel eens de sleutel tot succes betekenen...





Nicholas "Shakespeare" Black - Nicholas geeft dit spel een dramatisch literair tintje. Hij is een voormalig drama-leraar en ook een meester in vermommingen. Als geboren en getogen Australiër is zijn belangrijkste wapen natuurlijk een boemerang! Maar zijn bijzondere vaardigheid is dat hij een heel andere identiteit kan aannemen, waardoor hij vijandelijke agenten kan benaderen en passeren zonder te worden herkend (of zelfs maar aangeroepen)!





Max "Ride like the Wind" Harte - Max is gewoonlijk sterk en snel, maar door de zware bewapening die hij tijdens deze missie moet meedragen, komt hij maar moeizaam vooruit. Zijn belangrijkste wapen is een geweer en hij is een uitstekend scherpschutter. Hij draagt ook een aantal clusterbommen met afstandsbediening met zich mee, die hij eerst ergens plaatst om ze dan van een afstand tot ontploffing te brengen. In bepaalde fasen van deze missie zijn deze bommen van onschatbare waarde.

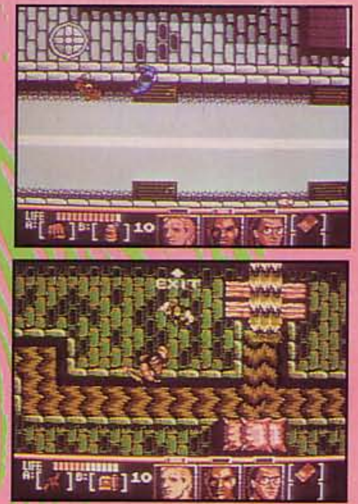




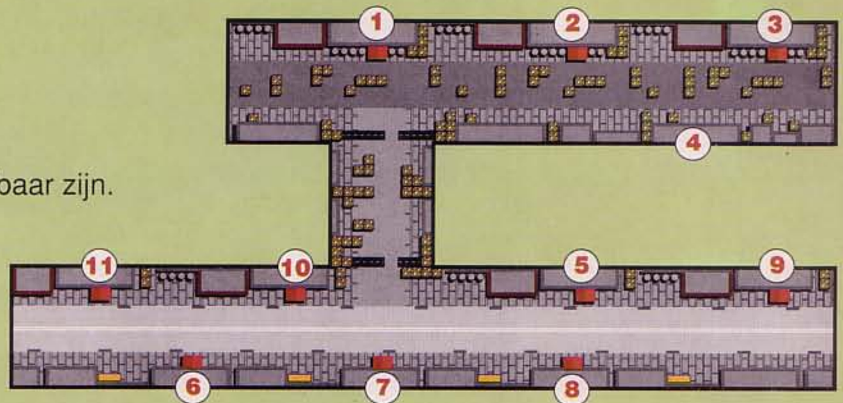
Grant "The Gazelle" Collier - Grant is het elektronicawonder van het IMF-team en hij is zeer bedreven in het kraken van elektronische codes. Hij kiest ervoor zich uit de problemen te vechten. Zijn vuisten vormen daarom zijn belangrijkste wapen. Hij draagt ook slaapgasbommen met zich mee waardoor zijn tegenstanders gedurende een korte tijd hulpeloos worden.

DE RUSSISCHE CONNECTIE

De taak die voor je ligt doet een zwaar beroep op de capaciteiten en de inzet van je agenten. Langzaam maar zeker krijg je de Sinister Seven onder de duim omdat hun pogingen aan je te ontsnappen één voor één falen. Je missie begint in de straten van Moskou waar op elke hoek vijandelijke agenten op je loeren die hun kans afwachten om een einde aan je loopbaan te maken. Zoek grondig en volg de goede raad die je van informanten kunt krijgen. Heb je eenmaal een pas, ga dan de riolen in waar nog meer gevaren en trawanten je opwachten....



1. Geef agent weer nieuwe energie.
2. Zet de schakelaar uit.
3. Vitale informatie.
4. Steeds maar verder naar beneden!
5. Pak de tas op!
6. Een vriendelijk praatje kan heel vruchtbaar zijn.
7. Deze kerel kan een dubbelagent zijn!
8. Een betrouwbare informant.
9. De pas?
10. Een kortere route.
11. Ben je nou niet blij dat je het gevraagd hebt?



CHAUFFEURS-VAKANTIE?!

Spioneren is een hard vak, maar het heeft ook z'n goede kanten, zoals het reizen naar het buitenland. Je team zal tijdens deze missie heel wat kilometers afleggen. Zorg er dus voor dat de pillen tegen reisziekte zijn ingepakt!





MOSKOU - RUSLAND

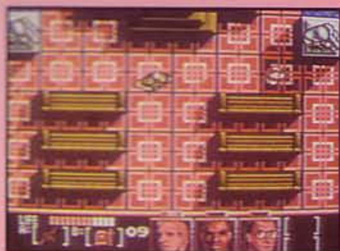
Vergeet je rode kruis-code niet.

Probeer de schakelaar te vinden en uit te zetten (kameraad).

VENETI - ITALI



Pas op voor de kanalen.



De gemoederen lopen hoog op in de tempel!





ZWITSERLAND
Dring de schuilplaats binnen en bevrijd gijzelaars.



DE KUST - CYPRUS
Vaarwel, Sinistere Zeven... Welkom, vrede!



DE ALPEN - ZWITSERLAND
Mis de laatste onderzeeër niet.

Maniac Mansion®

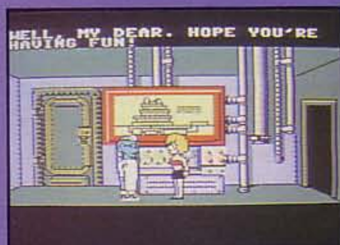
Heel, heel ver weg, op een duistere en eenzame heuvel, staat een enorm en luguber uitziend huis. Niemand weet precies wat er zich daarbinnen allemaal afspeelt, en tot voor kort heeft ook niemand de moed gehad te proberen daar achter te komen. Misschien kunnen wij nu dus eindelijk eens enkele van de duistere geheimen van Maniac Mansion ontsluieren...



De griezelbende

Maniac Mansion wordt bewoond door een nogal merkwaardige familie die erg in zichzelf gekeerd is. Aan het hoofd daarvan staat Dr. Fred, een krankzinnige geleerde die een buitenaards tentakel als assistent heeft. Daarnaast heb je Nurse Edna, die ondanks haar titel bepaald niet zorgzaam is! Weird Ed is een tiener-commando die iets met hamsters heeft en dan heb je nog de dead (dode) Cousin Ted die in de badkuip woont - geen prettig gezicht!







De aanmoedigster van ons team is verdwenen!

Teneinde zijn merkwaardige experimenten te voltooien heeft Dr. Fred Sandy ontvoerd. Zij is één van de meisjes die het team van de plaatselijke middelbare school aanmoedigt. Haar vrienden en vriendinnen hebben besloten iets positiefs te doen door te proberen haar te redden, ongeacht de gevolgen daarvan. Onder leiding van Dave, Sandy's vriendje, moeten ze het huis binnengaan, Sandy zien te vinden en proberen haar te bevrijden. Maar wat weten zij nu van de raadselachtige en wonderbaarlijke dingen die ze daar te wachten staan!

Maak kennis met het team



DAVE: Dave is Sandy's vriendje en een heel aardige jongen.



RAZOR: Razor is een lieftallige dame met werkelijk zakken vol muzikaal talent!



WENDY: Wendy heeft beslist schrijftalent en, tjonge, wat kan ze fantastisch typen!



BERNARD: Bernard is compleet getikt! Maar geef hem een gereedschapkist en hij zal je waarschijnlijk verbazen.



JEFF: Jeff is een echte strandschuimer die ongelooflijk goed telefoons kan repareren.



MICHAEL: Michaels ervaring met fotografie en tijdschriften komen hem goed van pas in een donkere kamer.



SYD: Syd is eveneens een muzikaal genie met een te gekke zonnebril!

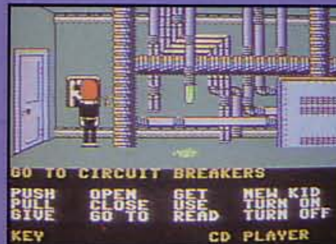
Veeg je voeten



Als je eenmaal je team van jongens en meisjes geselecteerd hebt, moet je je in het huis wagen en oppassen dat je de bewoners daarvan niet stoort, want anders komt dat je duur te staan! Het spel bestaat uit een reeks raadsels die in een logische volgorde moeten worden opgelost om Sandy te kunnen bevrijden en om een einde te maken aan de plannen van Dr. Fred om de wereld te overheersen. Tijdens de moeizame speurtocht door de vele kamers is samenwerking essentieel om de toestand te kunnen begrijpen. En hoewel alles in het begin erg verwarrend lijkt, wordt het gaandeweg allemaal steeds duidelijker.

Verbaasd, verward en verbijsterd

Hoewel je maar een beperkte denktijd hebt, begin je al snel de situatie te doorzien, waardoor de bevrijding van Sandy steeds dichterbij komt. Vergeet niet dat alle jongens en meisjes bijzondere vaardigheden hebben. Als je de problemen in een bepaalde volgorde weet op te lossen, moet je wel enig succes boeken! Hier zijn wat voorbeelden van hoe je een en ander moet aanpakken.



Als Dave de hoofdschakelaar uit zet.



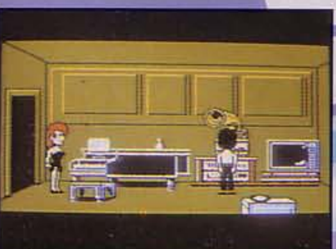
Bernard kan de kapotte draden repareren.



En jij kunt het videospel spelen om achter de code te komen.



Als je de band te pakken krijgt...



en Razor's muziek opneemt...



Het doorzoeken van de ijskast



Gebruik de magnetron en wat water om de postzegels los te stomen.



Gebruik de krachtsportapparatuur om een figuur sterker te maken.

Dit was slechts een korte blik op de dwaze bokkesprongen die de jongens en meisjes in Maniac Mansion zullen moeten maken. Een avontuur als dit heb je vast nog niet eerder gezien!

BLUE SHADOW™

Ga de schaduwen in...

Schaduwen verbergen duistere en huiveringwekkende geheimen. Zij verwarren de geest en betekenen kwaad en verschrikking. Deze afschuwelijke illusies kunnen alleen maar worden overwonnen door de schaduwen in te gaan. Maar de Blue Shadow (Blauwe Schaduw) is geen illusie. Niet alleen is hij van plan de boosaardige Keizer Garuda, die Amerika met ijzeren vuist regeert, bang te maken - hij is vastbesloten die kerel voorgoed uit te schakelen.



Verdedig jezelf met je Katana.

De sterke eigenschappen van de schaduw

De Blue Shadow krijgers zijn twee krachtige figuren die allebei tegelijk op je scherm kunnen vechten. Met verschillende Oosterse wapens en gevechtstechnieken moeten zij de trawanten van hun tegenstander verslaan om het land weer veilig en leefbaar te maken.





Val vanaf een afstand aan met je Shuriken.

Het doorzoeken van de schaduwen

Een woeste krijger heeft niet alleen behoefte aan wapens. In verschillende dozen liggen vitale energieflessen verborgen waarmee je je gezondheid gedeeltelijk en zelfs geheel kunt herstellen. Een verschuivend schermbeeld verhoogt het bereik van je wapens, terwijl bommen het spel met een explosief sausje overgieten.



Een schaduw van vergane glorie

Keizer Garuda heeft de belangrijkste Amerikaanse steden op de knieën gedwongen. Typisch een voorbeeld van hoe de machtigen zijn gevallen en plaats hebben moeten maken voor precies datgene wat democratische mensen verafschuwen. Maar nu zijn de Blue Shadows er om al het kwaad van de afgelopen jaren recht te zetten...



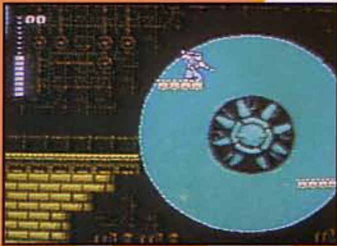
Zwaai hoog en laag met je Kusarigama!



Je bijzondere vermogens stellen je in staat onder verhogingen te klimmen.



Kijk uit voor opdringerige oranje vechtersbazen!



Rij mee op de tandwielen van de machines van het schip!

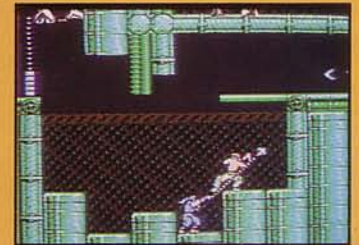
Level één - De zeehaven

In de zeehaven ligt een vloot vervallen schepen te rotten als herinnering aan een voorbije periode. Terwijl de regen op de dekken klatert, moeten de Blue Shadows zich over de spekgladde verhogingen heen vechten, iedereen die hun in de weg staat afstraffen en de eerste verdedigingslinie van de Keizer vernietigen.

De meeste vijanden in dit eerste gedeelte zijn met één treffer te verslaan, alhoewel je een aantal bewakers zult tegenkomen die meer rake klappen kunnen hebben. Bewaar je Shurikens voor de grote jongens!



Val de sluipschutters van onderen aan met je Kusarigama!



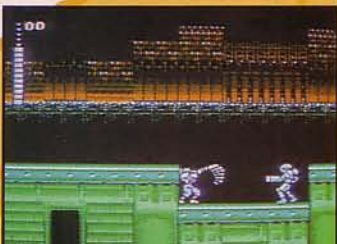
Kijk uit voor laagvliegende boemerangs!

Level twee - De riolen

Terwijl krijgers uit het water beneden je omhoog springen en giftige gassen naar je toe worden gespoten, gaat het verhaal hier merkbaar in een hogere versnelling over. Gebruik je Shuriken om de oogsluipers in het begin uit te schakelen en grijp dan je kettingkogel om de sluipschutters kwijt te raken. Aan het einde van dit level moet je het opnemen tegen een enorme tank waarbij jij en je medestrijder in het niet lijken te verzinken.



De dodelijke tank!



Het gevecht op de daken!

Level drie - De toppen van de daken

Tegen een surrealistische achtergrond met engerds zoals je die alleen maar in nachtmerries tegenkomt, speelt zich in dit derde level nog meer actie af. Hopelijk heb je geen last van hoogtevrees, want het is een heel eind naar beneden! Gebruik je Kusarigama om de sluipschutters uit te schakelen en kijk uit voor de plunderende troepen!



Deze cassette bevat nog twee opwindende levels met schitterende beelden en opzwepende achtergrondmuziek. Als je op zoek bent naar een snel, oerspannend spel, is "Blue Shadow" precies wat je zoekt.

Disney's Chip 'n Dale Rescue Rangers™



"Hallo, Knabbel en Babbels Chip 'n Dale Rescue Rangers Bureau. Wat kan ik voor u doen? Een poesje? Nee, mevrouw, geen enkel klusje is ons te klein! Natuurlijk zijn wij de besten! De Rescue Rangers komen er aan!"



De Rescue Rangers!

De Rescue Rangers bestaan uit een groep vrienden die altijd klaar staan om het op te nemen voor de wezens in het bos! Ze hebben stuk voor stuk hun eigen vaardigheden en als team zijn ze onverslaanbaar!

KNABBEL EN BABBEL: De schattige eekhoorntjes die het meeste werk doen.
GADGET: Een technisch genie - zijn uitvinderscapaciteiten zijn veel gevraagd!
MONTERREY JACK: Monty is bij de hand om Knabbel en Babbel te helpen de geheime deuren te vinden.
ZIPPER: Als Zipper vooruit vliegt, zorgt hij er voor dat Knabbel en Babbel niets overkomt.







Het domein van de Fat Cat (Vette Kat)

"Rescue Rangers" zit vol kleurrijke levels en elk daarvan is tot aan de nok toe gevuld met ingenieuze gevaren en tal van maten van Fat Cat. Er staat Knabbel en Babbel heel wat te wachten, maar omdat ze zo lenig zijn, moeten, ze zonder al te veel problemen kunnen rondscharrelen. De problemen beginnen pas als ze de hun wel bijzonder grote vijanden tegenkomen!

Het avontuur gaat van start in het park waar mechanische honden en ratten in een hinderlaag liggen, klaar onze speurtocht te stoppen voordat deze ook maar van de grond komt! Reken met ze af door de dozen met verrotte tomaten naar ze toe



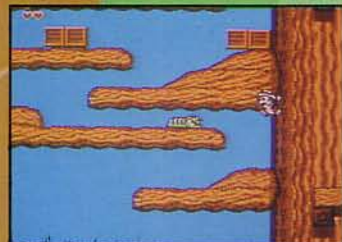
te gooien - zorg dat je de sterren en bloemen die je onder je geïmproviseerde wapens vindt niet over het hoofd ziet, want die leveren je bonuspunten op!

Zodra je met deze tierende robots en de kapotte elektriciteitsleidingen hebt afgerekend, kun je inbreken in het laboratorium. Tegen een indrukwekkende achtergrond van laboratorium-apparatuur moeten onze eekhoorntjes het eerst tegen de ratten opnemen voordat ze tegenover één van de mislukte machines van Fat Cat komen te staan die op hol is geslagen. Als deze rommel is opgeruimd, ga je door naar het bos om nog een troep handlangers van Fat Cat aan te pakken!

Daarna verschijnt er een grote boom, maar het zal onze wollige kleine helden zeker geen moeite kosten daar in te klimmen. Terwijl ze dat echter doen, komen ze Vliegende Vechteekhoorns tegen en enkele kruiperige, enge wormen waardoor onze vrienden van hun tak kunnen vallen!

Maar het avontuur is nog niet afgelopen. Knabbel en Babbel moeten nog de strijd aanbinden tegen Vormveranderaars in de keukens van een plaatselijk restaurant, proberen geen lawaai te maken in een bibliotheek vol kangaroes en het in een grote winkel tegen een aantal woeste stukken speelgoed opnemen. Zelfs als zij de eerste kaart hebben vrijgemaakt verschijnt er weer een nieuwe serie uitdagingen! Als Rescue Ranger moet je heel wat in je mars hebben!





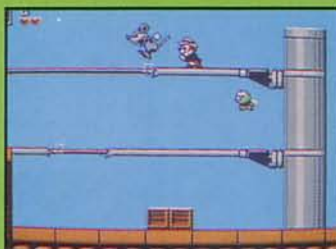


Eekhoorn-uitdagingen!

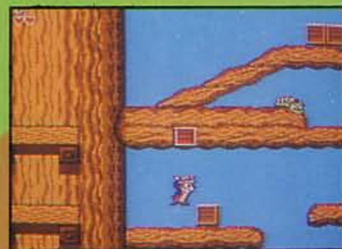
Knabbel en Babbel voelen zich al snel in deze omgeving thuis, maar er zijn mysteries waarbij zelfs de Rescue Rangers moeten worden geholpen om ze op te lossen. Hier zijn een paar technieken om ze op weg te helpen.



Ruim de vijanden uit de weg door elk beschikbaar voorwerp naar ze toe te gooien.



Houd de vonken op de kapotte elektriciteitsdraden in de gaten - zorg dat je precies op tijd springt!



Gooi kratten omhoog om met de vijanden boven je af te rekenen!



Draai de kranen uit door er op heen en weer te springen.



Zorg dat de bovenkanten blijven draaien om te voorkomen dat ze op je vallen!





STAR WARS

Lang, heel lang geleden...

In 1975 om precies te zijn, verscheen "Star Wars" in de bioscopen en veranderde daarmee voorgoed alle science fiction films. De ongelooflijk geavanceerde effecten en de fantastisch actiescènes brachten de bioscoopbezoekers op het puntje van hun stoel - velen gingen deze film dan ook keer op keer weer zien! Nu hij ook voor de NES beschikbaar komt, ziet het er naar uit dat dit nieuwe videospel het fenomenale succes van de film zal evenaren!



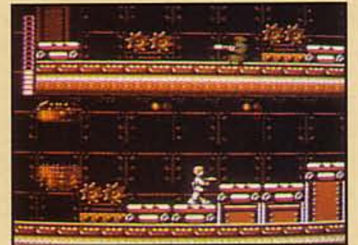
In de landspeeder.

De Wereld van Tatooine

Tatoooine is nauwelijks meer dan een winderige woestijn die door het Keizerrijk is bezet. In de grotten houden zich ballingen schuil die bepaald niet vriendelijk zijn voor onwelkome bezoekers. Toch moeten Luke en C3PO deze grotten allemaal doorzoeken om de vermiste droid te vinden.

Hij reist door het land met zijn landspeeder en als hij de grotten binnengaat zie je de actie van opzij. Niet alleen zal hij R2D2 vinden, maar ook tal van nuttige voorwerpen...

Als Luke alles wat hij over het Keizerrijk moet leren te weten wil komen, moet hij elk hoekje en gaatje doorzoeken. "Power-ups" en extra energie zijn op tal van plaatsen te vinden. Die heb je beslist nodig om de grotbewoners uit te schakelen!



R2D2 wordt vastgehouden in de Zandkruiper.



Breng hem naar de grot van Obi-Wan Kenobi voor meer informatie. Obi heeft ook je Lichtsabel!



Gebruik je 'sabel' of je geweer om met je vijanden af te rekenen.



Verzamel zoveel mogelijk schilden voor de Millennium Falcon als je kunt.





Pas op voor de enorme Tushen Overvallers!



CLUB NINTENDO MIX

Luigi is een beste kerel, maar soms kan hij ook zo gek doen! Of wil hij mij alleen maar plagen? Ik weet het niet meer. In ieder geval vroeg ik hem onlangs achter 15 namen van bekende helden uit bijzonder populaire Nintendo-spellen de namen van de belangrijkste tegenstanders te zetten. Die gegevens had ik nodig voor een artikel. En wat doet Luigi? Die maakt er een soort puzzel van en legt die doodleuk op mijn tafel met een briefje waarop staat:

Heb een weekje vakantie genomen. Sterkte! Luigi

Alsof ik het al niet druk genoeg heb! Wil jij mij daarom helpen?

Hieronder vind je de 15 namen van de helden. Deze zijn genummerd van 1 t/m 15. Vervolgens vind je, willekeurig door elkaar, de namen van de 15 tegenstanders. Zowel de helden als de tegenstanders zijn eventueel terug te vinden in het blad "Club Nintendo Classic" dat je als Club Nintendo lid moet hebben en in enkele recente nummers van het Club Nintendo Magazine van het afgelopen jaar 1991.

Je ziet ook een soort kruiswoordpuzzel met alleen maar nummers. Die nummers verwijzen naar de nummers die bij de helden staan. In de vakjes moet je bij die nummers de juiste namen van de tegenstanders invullen.

Als voorbeeld geven we je één naam van een tegenstander cadeau, omdat Mario twee keer voorkomt met in totaal twee tegenstanders. Eén daarvan is Wart, een woord van vier letters. Je moet dus in de puzzel naar een oplossing ter lengte van vier letters (vakjes) zoeken. Die vind je onder 11 (daar moet immers een tegenstander van Mario komen).

HELDEN

1 Kuros, 2 Mario, 3 Link, 4 Turtles, 5 Mega Man, 6 Batman, 7 Shadax, 8 Bad Dudes, 9 Ghostbusters, 10 Gizmo, 11 Mario, 12 Spiderman, 13 Bayou Billy, 14 Firebrand, 15 Samus

TEGENSTANDERS

Destroyers, Joker, (Dr.) Octopus*), Gordon, Wart, (Dr.) Wily*), Vigo, Morbius, Dragons, Malkil, Ganon, Metroid, Mohawk, Bowser, Shredder

**)"Dr." niet in puzzel vermelden*





20 VRAGEN AAN EEN SPELADVISEUR

1. WIE BEN JE?
Ik heet Robert. Robert de Boer voluit. Ik woon in Utrecht en ben 23 jaar oud.

2. KUN JE WAT MEER OVER JEZELF VERTELLEN? JE OPLEIDING?
Net als iedereen heb ik de lagere school en een middelbare opleiding gehad.

3. WAT ZIJN JE HOBBY'S?
Wat mijn hobby's betreft. Ik doe van alles, maar het liefst ben ik met videospellen bezig. Die kan ik natuurlijk zo veel krijgen als ik wil? Ik combineer op die manier m'n hobby met m'n beroep want zo blijf ik automatisch op de hoogte van al het videospelnieuws.

4. HOE BEN JE SPELADVISEUR GEWORDEN? HEB JE DAAR EEN SPECIALE OPLEIDING VOOR GEHAD?
Dat was "stom" toeval. Ik las een advertentie. Ik wist niet precies wat het was en ben erop afgegaan. De baan paste precies in m'n straatje. Ik moest telefoonervaring hebben en die had ik ook. En ik moest een beetje "gek" van videospelletjes zijn. En dat was ik al. Een opleiding heb ik in het bedrijf gekregen.

5. HOE LANG BEN JE AL SPELADVISEUR VAN CLUB NINTENDO?
Ik doe deze job nu zo'n anderhalf jaar. Als speladviseur van Club Nintendo heb ik het nog altijd prima naar m'n zin, want vervelen doet het nooit!

6. HEB JE ALLE VIDEOSPELLEN VAN NINTENDO ZELF HELEMAAL GESPEELD?
Verreweg de meeste heb ik zelf gespeeld. Meteen al zodra ze uitkwamen. Want wat wij als eerste van videospellen uit Amerika en Frankrijk krijgen zijn meestal z.g. demo's, demonstratiespellen. Die probeer ik eerst uit, zonder handleiding. Dat is de beste methode om een spel goed te leren kennen! En om later de Nederlandse handleiding te kunnen kontroleren!

7. MOET JE ALLES HELEMAAL ALLEEN DOEN?
Gelukkig niet. Ik moet er niet aan denken dat ik alles alleen zou moeten doen. We zijn nu met z'n achten en alle acht zijn we elke dag weer hartstikke druk met spelvragen. Er komen binnenkort weer een paar speladviseurs bij, die ik zelf ga opleiden. Die versterking is nodig, want Club Nintendo groeit enorm snel dus het aantal vragenstellers ook!



8. HOEVEEL VRAGEN KRIJG JE NOU GEMIDDELD PER DAG?
Hoeveel weet ik niet precies. Ik schat dat ik zo'n 200 telefoontjes per dag heb. Er zijn daar heel wat bellers bij die meer dan één vraag stellen. Dus reken maar zo'n beetje uit ....

9. OVER WELKE SOORT SPELLEN KRIJG JE DE MEESTE VRAGEN?
Dat zijn vooral de avonturenspellen. En de meeste vragen gaan over The Legend Of Zelda, The Adventure of Link, The Battle of Olympus en Super Mario Bros. 1 en Super Mario Bros. 2. En nu ook over Super Mario Bros. 3.

10. WEET JE HET ANTWOORD OP EEN VRAAG METEEN?
In 99 van de 100 gevallen kan ik direkt een antwoord geven.

11. ALS JE HET ANTWOORD OP EEN VRAAG NIET METEEN WEET, WAT DOE JE DAN?
Het klinkt gek maar dan zoek ik het op. Wij hebben hier namelijk een heleboel informatie. Wij noemen dat trots "onze bibliotheek". De meeste informatie is in het Engels. Wij moeten aan de telefoon dus wel eens Engels lezen, meteen vertalen en het antwoord aan de beller vertellen. Dat zijn drie dingen tegelijk!

12. OVER WELK SPEL KRIJG JE DE MEESTE VRAGEN?
Nog steeds over The Adventure Of Link, een klassieker. Dat is het tweede deel van The Legend Of Zelda. Link is echt een van de moeilijkere spellen, want mis je bijvoorbeeld een voorwerp, dan loop je meteen vast.

13. WORDEN ER WEL EENS ANDERE VRAGEN DAN OVER VIDEOSPELLEN GESTELD?
Natuurlijk wel. Dan verwijzen wij de bellers door naar andere afdelingen, die kunnen helpen. De Speladvieslijn van Club Nintendo is echt bedoeld voor vragen over spellen!

14. WAT MOET JE DOEN ALS ER EEN NIEUW SPEL UITKOMT?
Nou. Spelen natuurlijk. En alles zo opschrijven dat het allemaal uit te leggen is. Ik zelf probeer altijd spelproblemen van tevoren te zien en me op alle mogelijke vragen voor te bereiden.

15. WELK SPEL VIND JIJ HET LEUKST?
Dat is Super Mario Bros. 3. Daar zit zo verschrikkelijk veel in. Meer nog dan in de eerste twee avonturen. Bovendien zijn de beelden van Super Mario Bros. 3 ook nog leuker en beter!

16. WELK SPEL VIND JIJ HET SPANNENDST?
Dat is Battle Of Olympus. Dat spel is een maand of vier uit. Het is een duidelijk verhaal. Je hebt lastige tegenstanders die heel erg moeilijk te verslaan zijn. Spannend dus. Echt iets voor durvers........

17. EN WELK SPEL VIND JIJ HET ALLERMOEILIJKSTE?
Dat is Rygar. Waarom? Omdat de eindfases zo verschrikkelijk moeilijk zijn. Rygar is een echte uitdaging voor mij, voor iedereen, want nog maar weinig mensen hebben Rygar uit kunnen spelen!!

18. BELLEN ER ALLEEN MAAR JONGE CLUBLEDEN? OF BELLEN OOK OUDERE MENSEN?
Werkelijk jong en oud belt. Vanaf 4 tot 5 jaar tot zelfs mensen van in de 80. Ik denk dat zo'n 60% van de bellers kinderen zijn en dat de rest uit "ouderen" bestaat. Die ouderen zijn natuurlijk ook lid van Club Nintendo.

19. WELK SPEL IS VOLGENS JOU NU HELEMAAL IN!
Super Mario Bros. 3. Daar krijg ik heel veel vragen over, hoewel het spel pas vanaf begin november verleden jaar in Nederland te koop is.

20. WELK NIEUW SPEL GAAT HET VOLGENS JOU HELEMAAL MAKEN?
Shadowgate. Dat is een schitterend avontuur. Dat video-avontuur gebruikt veel stilstaande beelden en veel tekst. Je kunt direkt opdrachten geven door voorwerpen met je controller aan te wijzen. Shadowgate is mooi, het is avontuurlijk, het is spannend en niet makkelijk. Shadowgate wordt een topper, daarvan ben ik overtuigd.







NINTENDO SUPER THEATERSHOW

Samen met Wordt Vervolgd (dat je vast wel van de TV kent) trekt Nintendo in 1992 door heel Nederland. Op Wordt Vervolgd Clubdagen is Nintendo volop present. Super Mario zelf loopt er rond. Er zijn echte Nintendo spelkenners aanwezig en wat het allerleukste is: je kunt volop met de Nintendo of met de Game Boy™ spelen! Er zijn bij elkaar maar liefst 96 Nintendo speelpunten. Daar kun je aan de gang met niet minder dan 72 verschillende videospellen. Of met één van de 24 Game Boy™ Games.

Wordt er een Wordt Vervolgd Clubdag bij jou in de buurt gehouden, ga er dan vooral naartoe, dan zie je nog eens wat van Nintendo!

Wordt Vervolgd Dagen in de eerste maanden van 1992 zijn gepland:



WORDT VERVOLGD

OP	IN	GEBOUW/THEATER
11-1-1992	Wageningen	Junushoff Schouwburg
8-2-1992	Zaandam	De Speeldoos
22-2-1992	Tilburg	Stadsschouwburg
14-3-1992	Venray	De Beejekorf
28-3-1992	Breda	Stadsschouwburg Concordia

Kijk voor alle zekerheid wel naar Wordt Vervolgd op TV want deze agenda kan nog gewijzigd worden!



Club Nintendo 100.000

CLUB NINTENDO: HONDERDDUIZEND LEDEN!!

In de loop van de week van 11 tot en met 15 november 1991 heeft Club Nintendo in Nederland het 100.000ste lid officieel ingeschreven. 100.000! Kun jij je daar wat bij voorstellen? Dat zijn bij elkaar wel het aantal inwoners dat twee steden als Nieuwegein en Veenendaal telt. Een hele hoop dus.

Wie precies het 100.000 ste lid geworden is weten we op het moment dat we dit schrijven nog niet precies. Daar gaan we natuurlijk wel wat eventjes wat aan doen. Let maar eens op het volgende nummer van Club Nintendo Magazine. Daarin besteden wij uitgebreid aandacht aan deze mijlpaal van onze Club...



Club Nintendo

TEKENTALENT



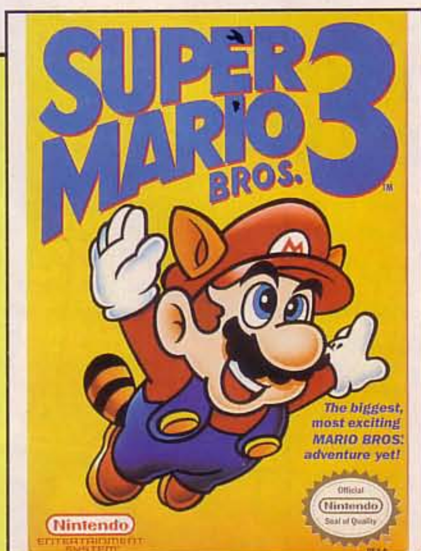


Elke dag krijgen we van enthousiaste leden wel een paar tekeningen. De een is nog mooier dan de andere. Je kunt wel zien dat ze daar uren en uren mee bezig geweest zijn. Natuurlijk zijn alle tekenaars en tekenaressen trots op hun werk. Maar wij van Club Nintendo ook! Daarom laten we jou er hier van een paar meegenieten.

Oh.... dat kun jij ook? Doen dan! Maak ook een tekening die met Nintendo of Game Boy te maken heeft. Misschien dat jouw "kunstwerk" de volgende uitgave van Club Nintendo wel haalt! Doe dus je best!







SUPER MARIO BROS. 3. EEN KRAKER!

Vanaf begin november verleden jaar was Super Mario Bros 3 in de winkel te krijgen. Wij wisten al dat het een schitterend spel was met nog meer avontuur en nog meer werelden dan de twee voorgangers. We hadden het heus wel een beetje verwacht maar toch staan we er wel een beetje van te kijken dat alle spelcassettes voor Super Mario Bros. 3 binnen twee dagen waren uitverkocht. En dat waren er rond de 40.000.

Natuurlijk is ervoor gezorgd dat alle winkels weer zo snel mogelijk nieuwe Super Mario Bros. 3 cassettes kregen. Want Nintendo wil echt helemaal niemand teleurstellen. En jou zeker niet, want jij zult ook wel die nieuwe spelkraker van Nintendo willen hebben... als je hem al inmiddels niet allang hebt !!

De rebellen-alliantie

Eén van de aantrekkelijkste kanten van "Star Wars" is het feit, dat dit spel de interstellaire film vrijwel op de voet volgt! Alle hoofdfiguren komen er eveneens in voor, elk met zijn eigen vaardigheden.



LUKE SKYWALKER - Luke is je hoofdfiguur. Met zowel zijn geweer als zijn lichtsabel is hij een 'kracht' om rekening mee te houden!

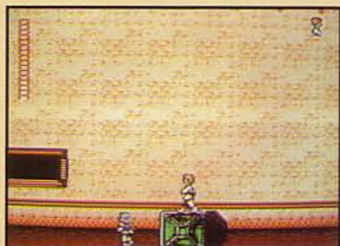
HAN SOLO - Han hangt meestal rond in een bar in de buurt en hij is beslist iemand om rekening mee te houden (èn een heethoofd)! Ook is hij de kapitein van de Millennium Falcon.

PRINSES LEIA - Leia wordt gegijzeld door het Keizerrijk van de Dodenster. Zij heeft haar twee robots er op uit gestuurd om hulp te halen.

C3PO - Hij is een aardig kereltje (hoewel wat mechanisch), maar raakt gauw in paniek, wat voor een robot vrij ongebruikelijk is! Hij vertaalt ook de piepjes en echo's van R2D2.

R2D2 - R2D2, een waar genie met computers, projecteert ook een hologram van Leia om hulp te krijgen.

OBI-WAN KENOBI - De 'kracht' is beslist in deze knaap aanwezig. Hij helpt Luke en zijn partners met zijn bijzondere krachten.

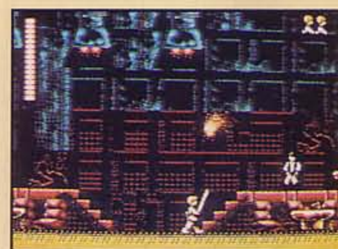


De stormtroepers vormen nog maar het begin van je moeilijkheden!

In Mos Eisley...

Eerst moet je naar de bar! Dit is de plaatselijke kroeg van Han Solo en omdat die de eigenaar is van de Falcon, moet Luke hem zien mee te tronen en proberen zijn hulp te krijgen!

Stormtroepers en Jawa's bewaken de route naar de hangar, maar dankzij Han's hulp moet het Luke niet zo veel moeite kosten de Falcon te bereiken!

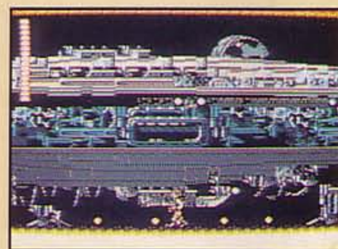


Naar de Dodenster

Om de rebellen te kunnen helpen, moet Luke de Dodenster zien te bereiken, de plannen van Prinses Leia te pakken krijgen en dan het monster vernietigen. Maar dat is gemakkelijker gezegd dan gedaan! Eerst moet hij een zwerm planetoïden zien te ontwijken die de Falcon dreigen te verwoesten. Alleen de beste piloot weet deze woeste aanval te overleven!

Maar als hij dan zo ver is, wordt hij gevangen door de Dodenster, waarna het tweede deel van dit enorme avontuur begint! Lukt het Luke zich langs de keizerlijke troepen heen te vechten en prinses Leia te bevrijden voordat hij aan de klauwen van de Dodenster ontsnapt? Als je de 'kracht' maar gebruikt zou dat best wel eens kunnen!

"Star Wars" is een enorm uitgebreid spel en één van de beste filmadapties tot nu toe. Mis het maar liever niet!





NORTH AND SOUTH

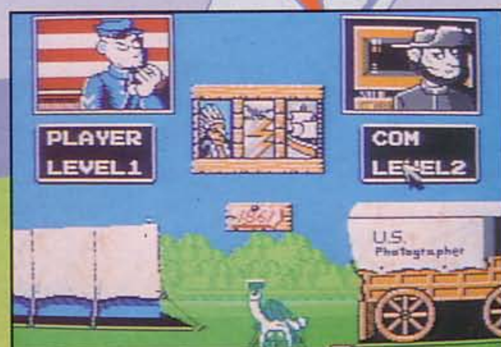
De zon komt op en verspreidt zijn gouden licht over de stille vlakten van midden-Amerika. In de verte klinkt een eenzame trompet als de cavalerie het fort uitrijdt op weg naar een nieuwe veldslag...

Het is het jaar 1861 en Amerika wordt verscheurd door een burgeroorlog. De zuidelijke staten die onder druk staan van de pas gekozen president Lincoln om de slavernij af te schaffen, hebben hun eigen geconfedereerde regering gevormd en de noordelijke staten aangevallen. Dit is nog maar het begin van een lange en bloedige oorlog met de Unionisten uit het noorden...

Hoe ze zich opstellen

Het zuiden

Jefferson Davis is de president van de zuidelijke staten (de geconfedereerden). Hij heeft generaal Lee aangewezen om de geconfedereerde strijdkrachten aan te voeren. De zuidelijke strijdkrachten zijn zwaar in de minderheid ten opzichte van de noordelijke en ook technisch minder sterk.



Het noorden

De Unionisten uit het noorden staan onder leiding van Abraham Lincoln, wiens strijd tegen de slavernij het zuiden tot deze agressieve reactie heeft gebracht die aanleiding was tot de burgeroorlog. Generaal Grant voert het noordelijke leger aan dat duidelijk in het voordeel is.

Tactieken

Tactische vaardigheid is van essentieel belang als je het land van je tegenstanders effectief wilt veroveren en zijn opmars wilt stuiten. Bereid je bewegingen met militaire precisie voor, probeer confrontaties zo veel mogelijk te vermijden, breid je gebieden uit en vergroot je invloed op de kaart.

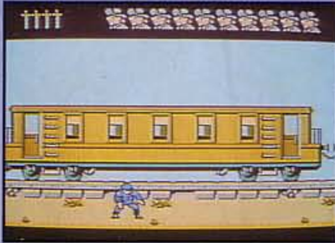




Over de muur

Als je het fort kunt veroveren, krijg je meer greep op de oorlog. Vecht je door de vijandelijke troepen heen en hijs je vaandel op de wallen.





Neem de trein

Spring op de voortsnellende trein en sla de talrijke bewakers van je af om de locomotief te bereiken. Nu kun je het goud van de vijand in beslag nemen en je leger vergroten.

Man tegen man



Houd de brug in bezit!



Aanvallen!

Als de vijand jouw gebied binnendringt of jij dat van je tegenstander, volgt er een veldslag. Als de vijand nadert, moet je je troepen verzamelen en gevechtsposities innemen. Je kunt zelf kiezen welke eenheid je met je kanon wilt bestrijken: infanteristen of cavalerietroepen.

Afhankelijk van de eenheden die de vijand tegen je inzet moet je deze uitschakelen. Het is altijd verstandig je infanterie bij de brug te plaatsen waardoor alle tegenstanders die proberen deze over te steken kunnen worden afgesneden. Stuur vervolgens snel je cavalerie over de brug om de vijand aan te vallen. Als de cavalerie zijn charge heeft uitgevoerd, kun je je kanon inzetten. Maar houd de vijandelijke bewegingen, vooral het kanonvuur, altijd in het oog en maak omtrekkende bewegingen als dat nodig is.



Gebruik het kanon om over het ravijn te vuren.



De overwinning!

Regen, zonneschijn en indianen

Voordat je met het spel begint, kun je een aantal interessante elementen aan het conflict toevoegen die het verloop van de oorlog kunnen beïnvloeden. De stormwolk trekt volstrekt willekeurig over de kaart en maakt het een leger tijdelijk onmogelijk zich te verplaatsen zolang hij daarboven hangt.



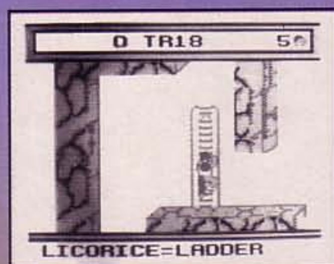


Het indiaanse element houdt in dat er af en toe indianen iedere legereenheid, die zich in één van de naburige staten bevindt, aanvallen en dat Mexico af en toe Texas bombardeert, wat ongetwijfeld van invloed is op een eenheid die daar toevallig gelegerd is! Tenslotte maakt het schip het mogelijk versterkingen uit Europa in Noord-Carolina te laten landen. Het leger dat dit gebied op dat moment beheerst krijgt de extra troepen die daar aankomen.

DAVID CRANE'S THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

NES-bezitters zijn al eerder verwend met "A Boy And His Blob". Nu is de Game Boy™ aan de beurt om gastheer te spelen voor één van de populairste spellen van vorig jaar!

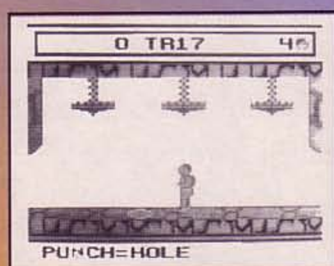
Dit keer is het goede nieuws dat de huidige versie van het spel een compleet nieuw avontuur is, dat daardoor voor zowel nieuwelingen als experts een fantastische uitdaging vormt. Het slechte nieuws is, dat Blob's geliefde is ontvoerd. Daarom heeft hij het op zich genomen haar (samen met jou!) te gaan redden.



De dropladder opklimmen...

Draagbare jellybean-kracht!

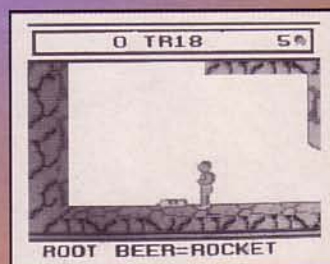
De meeste lezers van het Club Nintendo Magazine zijn zich er inmiddels wel van bewust dat Blob gek is op jellybeans (snoepjes in de vorm van een boon). Elke smaak heeft een andere uitwerking op dit kleine buitenaardse wezen. Daarmee kan hij je uit de meest benarde situaties redden. Experimenteer met elke boon om er achter te komen hoe je ze het beste kunt gebruiken!



Een gat in de grond slaan...

Het begin van de redding

De actie vindt plaats in en om een kasteel dat boordevol gemene vallen en gevaarlijke machines zit! Het avontuur begint vlakbij de top van een grote toren. Van hieruit moet je elke vierkante centimeter van het fort ernaast doorzoeken om Prinses Blobette te vinden!

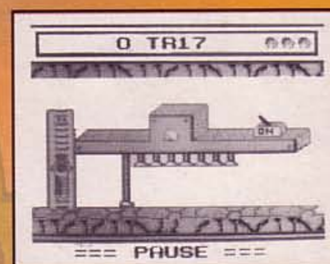


Wegschieten in een wortelbier-raketschip!

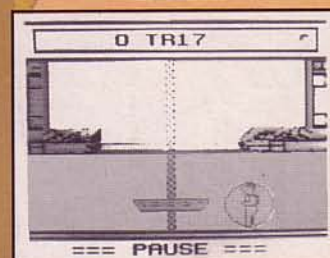
Allereerst moet je meer jellybeans zien te vinden. Met een snelle sprong op een trampoline naar de kamer daarboven is dat probleem snel opgelost. Daarna moet je je aan een paraplu naar beneden laten zweven naar de kamers daaronder - zomaar springen resulteert in een nogal pijnlijke landing! Van daar af word je met nieuwe problemen geconfronteerd. Zo moet je bijvoorbeeld een moersleutel in een nogal gewelddadige machine gooien en vervolgens de krik gebruiken om krachtvelden uit te schakelen. Sommige puzzels zijn logisch, andere weer niet. Maar vergeet nooit dat er voor elk probleem wel een oplossing is!

Draagbaar speelplezier vol kracht!

"The Rescue of Princess Blobette" is weer zo'n briljant spel voor de Game Boy™. Met vloeiend bewegende beelden en een glasheldere grafische weergave, een funky uitvoering van de originele titelmuziek en intrigerende spelsituaties. Deze cassette mag geen enkele zichzelf respecterende Game Boy™-bezitter missen!



Gebruik de ladder om de schakelaar uit te zetten.

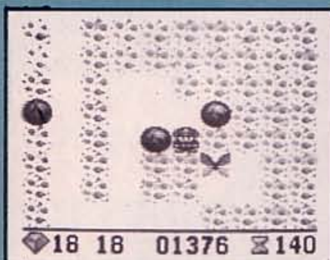


Gebruik de luchbel om in het water te zweven.

Boulder Dash

Kijk uit Mario, want er is een nieuwe held opgestaan! Rockford heeft zijn opwachting al in de NES-versie van "Boulder Dash" gemaakt. Nu is hij vastbesloten deze rotsverwoestende, stenen verpulverende en ongelooflijk opwindende versie voor de Game Boy™ tot een topsucces te maken!

Het basisidee is dat je alle diamanten op het scherm moet zien te verzamelen en daarbij tevens de vallende keien moet zien te ontwijken, evenals de merkwaardige en wonderlijke wezens die in elk scherm ronddwalen. Er staan onze held in de dop vier werelden met elk vijf levels te wachten. Maar pas op: "Boulder Dash" is niet alleen een razendsnel actiespel, maar ook een spel waarbij je al je intellect nodig hebt om door enkele van de lastigste levels heen te komen!



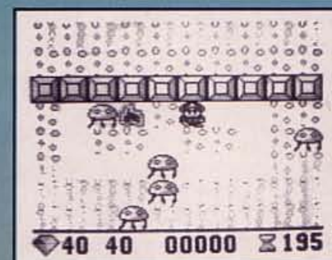
Verpulver de vijanden voor diamanten!

Rockford's enige verdediging wordt gevormd door zijn snelheid en zijn vermogen de rotsen over het scherm te laten rollen. Als je bepaalde vijanden raakt, kun je bonus-diamanten verdienen. Maar blijf wel uit de buurt van de explosie die daarvan het gevolg is!

Zodra je genoeg diamanten hebt weten te verzamelen kun je door naar de volgende fase waar nog meer strategische avonturen op je wachten! "Boulder Dash" is een nogal een bijzonder spel. Het is niet alleen boeiend, maar ook zeer afwisselend!



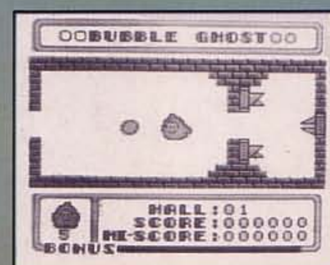
De amoebes vangen!



Rondglijden in de IJswereld.



Als de dag ten einde loopt en het rondspoken is afgelopen, mogen spoken zich graag wat ontspannen. En hoe kun je beter van de spanningen van het spoken bekomen dan door het testen van je hersencellen en je reactievermogen?! Ons leuke spookje heeft een fantastische manier ontdekt om zichzelf te vermaken en zo de wat rustiger momenten door te komen...



Met een zucht en een puf

Help je spook een handje bij zijn pogingen een kleine zeepbel door een doolhof van hallen en gangen in een spookhuis te manoeuvreren. Loods de zeepbel langs alle gevaren die de inspanningen van onze vriend in een kort "plop" kunnen doen eindigen, zoals flakkerende kaarsen, gemene scherpe punten, kronkelende klimplanten en de nogal verwoestende bladen van de electrische ventilator! Maar ons kleine spook kan zijn zeepbel met zijn zachte adem niet alleen alle kanten op blazen, maar ook alle kaarsen uitblazen en aan elke trompet die hij vindt de juiste noot ontlokken!





Blazen is leuker dan spoken

In elke hal van dit griezelige oord wordt onze spookachtige held met een nieuwe, steeds lastiger uitdaging geconfronteerd. In elk hoekje en gaatje vind je gevaarlijke vallen, en je moet je zeepbel door zelfs de kleinste openingen zien te persen. Hoewel het spook het vaak heel moeilijk heeft als hij zichzelf amuseert, is de kans groot dat jij daar uren- en urenlang plezier aan beleeft...

SNEAKY SNAKES™

Reptielen-wraak

Hé, is deze wereld gek geworden? Die nare Nibbler heeft mijn vriendin Sonia Slang gevangen genomen en daar ben ik op z'n zachtst gezegd niet blij mee! Ze wordt gevangen gehouden in het nest van de Nibbler. Daarom ga ik nu op pad om haar te bevrijden, en daarbij ben ik zeer erkentelijk voor je hulp!

Nibbel of wordt genibbeld

In elk level kom je tientallen kleine Nibbley's tegen die je moet opeten om je slang te laten groeien zodat hij door kan gaan naar het volgende level. Maar kijk uit voor de bommen die er soms als Nibbley's uitzien! Vernietig de vijanden door ze met je gevorkte tong te raken of op ze te stuiteren. Overal loert het gevaar, dus moet je goed je hersens gebruiken, vooral in het water waar hongerige haaien in afwachting van hun volgende maaltje op je azen! Door op de deksels te springen wordt dit spel alleen nog maar interessanter. En de "power-ups" en "warps" komen een slang die veel aan z'n hoofd heeft goed van pas!

Het landschap bestaat uit heuvels en vlakten, waardoor het een goede schuilplaats is voor enkele nare kleine wezentjes. Probeer de Nibbley-uitdelers te vinden, want daardoor kan je slang groeien, en probeer ook voorwerpen te pakken te krijgen die je tong langer maken, want die helpen je helemaal je vijanden een dreun te verkopen!





Een glad succes!

"Sneaky Snakes" is werkelijk een fantastische Game Boy™ -variant op de NES-topper "Snake, Rattle 'N Rol". Dit spel is ook zeker zo leuk! Er liggen volop steeds lastiger wordende levels op je te wachten naarmate je verder door het koninkrijk van de Nare Nibbley kronkelt. Je speurtocht om Sonia te bevrijden zal je urenlang plezierig bezighouden, maar kijk wel uit als je deze voortdurend veranderende wereld doorkruist, want een val kan je duur komen te staan!



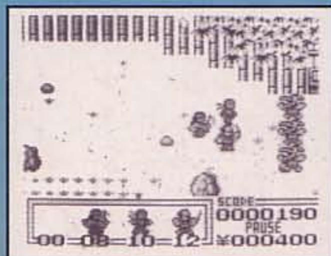




Mercenary FORCE

Ontsluier de geheimen van het oosten tijdens een gevaarlijke reis door bezette landen en versla de mythische monsters en kwaadaardige wezens! Je team moet sterk en snel zijn om deze woeste aanval te overleven!









Voordat je je lange reis aanvangt, moet je degenen uitkiezen die je met je mee wilt nemen. Kies met overleg en zorg ervoor dat er in je team voldoende vuurkracht, kracht en vaardigheden aanwezig zijn. Elke figuur heeft een uniek vermogen dat je goed van pas kan komen als je het tegen de duivelse bewakers die vol streken zitten moet opnemen. Het vermogen van de huursoldaat de kracht van het vuur op te roepen dat alles op zijn weg vernietigt is bijzonder handig, en kijk eens hoe je vijanden maken dat ze weg komen als de bediende de kracht van de bliksem op ze loslaat! Nadat je iedereen die geprobeerd heeft je de voet dwars te zetten uit de weg hebt geruimd, moet je het uiteindelijk opnemen tegen de hoofdbewaker van het betreffende level. Beweeg je snel, ontwijk zijn venijnige uitval en val tegelijkertijd zijn hoofd aan. Daarna kun je verder, meer actie en avontuur tegemoet...

"Mercenary Force" is een dol schietspel met razendsnelle actie, een fantastische keuze aan gevechtsformaties en met enkele afschuwelijk enge tegenstanders die je het hoofd moet bieden. Knok je met geweld door hun aanvallen heen en verzamel daarbij de overal verspreid liggende voorwerpen waarmee je je kracht op peil kunt houden als je achter je vijanden aanzit.

Nog een woord tot slot. Kijk goed uit naar de winkels waar je energie-herstellend voedsel kunt kopen, want dat zul je zeker hard nodig hebben!

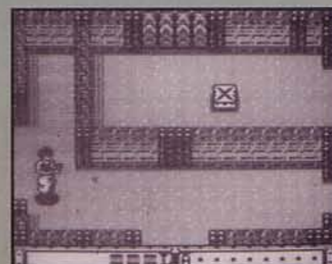
"Mercenary Force" heeft alles in zich wat een goed schietspel moet bieden. Het blijft boeiend en het bevat tal van originele extra's!

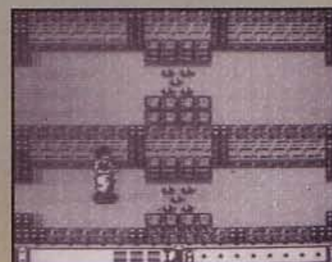
FORTIFIED ZONE™

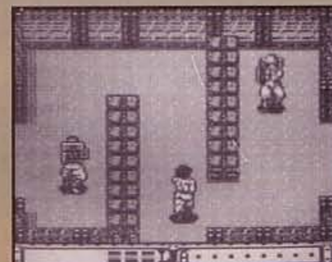
Op een stille, maanloze nacht landen twee zweefvliegtuigen heel zachtjes en zonder problemen in een veld dat kilometers achter de vijandelijke linies ligt. De twee geharde commando's die deze toestellen besturen springen er haastig uit en verdwijnen snel, stil en ongezien in het struikgewas om met deze vitale missie te beginnen. Zij moeten de "Fortified Zone" (het versterkte gebied) binnendringen...

Om veiligheidsredenen moeten de leden van je team anoniem blijven, maar we mogen je wel verklappen dat één van hen een vrouw is en de ander een man. Zij zijn door en door getraind voor infiltraties en speciaal voor deze missie geselecteerd vanwege hun bijzonder sterk ontwikkelde vaardigheden en kwaliteiten. Zij moeten zich uiterst voorzichtig voortbewegen door een doolhof van levels en onderweg de vijandelijke bewakers verslaan voordat zij uiteindelijk oog in oog komen te staan met de leider. Onderweg kunnen zij in elke sectie, vanaf het oerwoud tot aan het fort zelf, een aantal speciale voorwerpen verzamelen en gebruiken, zoals vlammenwerpers en sleutels. Enkelen daarvan heb je beslist nodig om te kunnen slagen...

"Fortified Zone" heeft veel weg van de Game Boy™-versie van de spionage-thriller "Metal Gear". De actie is zeker zo adembenemend, waardoor het een avontuur is waarmee je niet kunt ophouden!









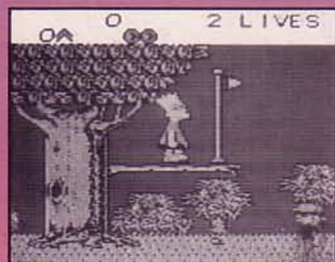
BART SIMPSON'S
ESCAPE FROM CAMP DEADLY

"Doei, fans! Welkom in mijn nieuwste chaotische avontuur waarbij ik best wat hulp kan gebruiken!

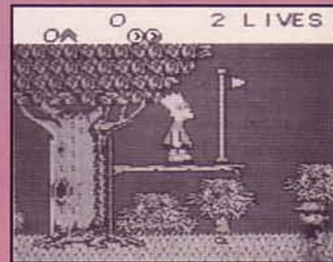


Pa en Ma hebben Lisa en mij naar dit 'leuk-is-anders' Deadly oord verbannen... Wat een zootje! En nou mot-ik gauw maken dat ik weg kom, want hoe eerder ik die Ironfist (ijzeren vuist) Barnes op z'n nummer zet, hoe eerder we nou 's echt vakantie kunnen vieren!"

Nachtmerrie in Camp Deadly!



's Morgens vroeg is Bart net een beer met schele koppijn en in Camp Deadly beginnen de dagen al om 7 uur! Help hem aan Camp Deadly, de gevaarlijke natuur daar omheen en Ironfist Barnes die hem vlak op de hielen zit te ontkomen! Lisa staat steeds paraat om je te helpen als je dat 't hardst nodig hebt en je van wapens en beschermende uitrusting te voorzien.



Tot de lunch geen eten



Tijdens dit vroege-ochtend-gebeuren spelen ze vlag veroveren, waarbij Bart het werkelijk tegen alle anderen moet opnemen! Maar heb je ooit meegemaakt dat hij daarvoor terugschrikt?

Verover alle vlaggen die je te pakken kunt krijgen en onderzoek alles, want zelfs door in bomen te klimmen kun je een heel interessante plek ontdekken.

Voordat je naar het boomhuis gaat, waar je het opneemt tegen figuren als Blindside Bill en Rebound Rodney, moet je de boemerang van Lisa te pakken zien te krijgen. Pas op dat je daar in die bomen geen horzelnest verstoort! Door dit alles krijgt Bart honger. Ga dus naar de kantine-tent voor de lunch, maar denk er aan: niet met eten vechten!

Vanaf dat moment moet Bart nog veel meer gevaren en bedreigingen door kwelgeesten trotseren, maar ja... Wie zou het met minder willen doen?!



De beklimming van Mount Deadly

Of het nog niet genoeg is dat iedereen tegen je duwt, schreeuwt en je dingen laat doen waar mensen zonder prestatiedrang als jij een hekel aan hebben, nog niet genoeg was, moet Bart een berg beklimmen. Niet zomaar een berg, maar een hoge, levensgevaarlijke berg die tot aan de wolken en nog verder rijkt. Kijk maar liever niet naar beneden...

Vrienden en vijanden

Zoals je mag verwachten, zijn er meer vijanden dan vrienden. Voortdurend wordt hij op z'n huid gezeten door Nelson, z'n oude tegenstander van school, diens grote, boosaardige en lelijke handlangers en door de bewakers van Camp Deadly. Gelukkig staat Lisa hem voortdurend terzijde.



Naam: Georges Radosavijevic
Land: Frankrijk
Leeftijd: 14
Favoriete spellen: Double Dragon 1 + 2
Hoogste score: Heeft Double Dragon in twee dagen uitgespeeld.
Hobby's: Vissen, muziek, fotografie.
Ambities: Door blijven spelen met mijn NES en houtvester in Canada worden.



Naam: Fabian Spring
Land: Zwitserland
Leeftijd: 11
Favoriete spellen: Double Dragon 2, SMB 2
Hoogste score: Heeft Double Dragon in één week uitgespeeld.
Hobby's: Met de Nintendo spelen.
Ambitie: Gumshoe uitspelen.



Naam: Boscart Laurent
Land: België
Leeftijd: 12
Favoriete spellen: SMB 1, 2, 3, Robocop
Hoogste score: Heeft DD 1 + 2 in één week uitgespeeld. Kan ook Kung Fu in zes minuten uitspelen.
Hobby's: Fietsen, met de NES spelen.
Ambities: Al mijn NES-spellen uitspelen en voor Nintendo werken.



Naam: Alessandro Esposeto
Land: Italië
Leeftijd: 14
Favoriete spellen: SMB 3, Goal
Hoogste score: Heeft Bubble Bobble uitgespeeld
Hobby's: Tennissen op de NES
Ambities: Alle NES-spellen uitspelen.



Naam: Marcus Weinhappl
Land: Oostenrijk
Leeftijd: 12
Favoriete Spellen: Mega Man 2, SMB 1 + 2
Hoogste Scores: Heeft Mega Man in één week uitgespeeld, evenals SMB 2 en Kid Icarus.
Hobby's: Met de NES spelen.
Ambities: Elke spelcassette bezitten.



Naam: Roman Winkler
Land: Oostenrijk
Leeftijd: 7
Favoriete Spellen: TMHT, SMB 2, Mega Man 1+2.
Hoogste Scores: Heeft Kung Fu en SMB 2 in één leven uitgespeeld.
Hobby's: Met de NES spelen.
Ambities: Alle NES-spellen bezitten en ze uitspelen.



Naam: Melissa Mills
Land: Engeland
Leeftijd: 9
Favoriete Spellen: Kid Icarus en SMB 2
Hoogste Scores: Heeft SMB 1 uitgespeeld
Hobby's: Voetbal, Golf, met Nintendo spelen, Electronische auto's
Ambities: Voetballer worden



Naam: Alvaro de A. Radigales
Land: Spanje
Leeftijd: 8
Favoriete Spellen: Super Mario Land en Duck Tales
Hoogste Scores: Heeft SML en Duck Tales uitgespeeld
Hobby's: Met de Game Boy spelen, fietsen
Ambities: Heel wat Game Boy spellen bezitten!



Naam: Mario Alberto Betancant Rodriguez
Land: Spanje
Leeftijd: 9
Favoriete Spellen: SMB 1, Trojan, Castlevania
Hoogste Scores: Heeft SMB 1 en Ice Climber uitgespeeld
Hobby's: Met de NES spelen
Ambities: Met Super Mario samenwerken.

Als jij je naam en je foto in het leukste blad ter wereld geplaatst wilt zien, pak dan pen en papier en begin te schrijven! We hebben niet alleen je naam en je leeftijd nodig, maar ook Informatie over je drie favoriete spellen, je twee beste prestaties, je hobby's en je ambities in het leven. Doe het geinig, doe het leuk, maar doe het ook zo snel mogelijk - hoe eerder we over je profiel beschikken, hoe meer kans je hebt dat dat wordt geplaatst (maar het moet wel goed zijn!)

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS



Kost het je moeite met enkele van de vijanden af te rekenen in "Bart vs. the Space Mutants"? Goed, man, want hier hebben we de antwoorden!



Gooi zo veel mogelijk waterbommen!

Nelson de kwelgeest

Nelson is nog maar een klein ongemak. Zodra je hem ziet bestook je hem met waterbommen. Kijk echter wel uit als hij terug vuurt en spring op om een nat pak te voorkomen. Als Maggie je helpt, gooit ze bowlingballen over het scherm. Spring omhoog en raak ze aan, dan rollen ze terug naar Nelson.



Reken zo snel mogelijk met de gangster af!

In het winkelcentrum

Tijdens het winkelen komt Bart een buitenaards wezen met nogal wat streken tegen, die eruit ziet als een soort gangster! Wacht tot dit wezen op je schiet, spring dan over zijn vuur heen en op zijn hoofd. Trek je dan weer terug en herhaal dat drie keer. Later kom je hem weer tegen. Hij is dan in staat zichzelf naar elk deel van het scherm te transformeren. Blijf dus bij hem uit de buurt en ga alleen op hem af als je zijn vuur hebt weten te ontwijken.



Bart heeft het er maar druk mee!

Mevrouw Botz

Deze babyzittende vrouwelijke bandiet verschijnt aan het einde van level 2. Zij zal proberen Barts dag te bederven door koffers op hem te gooien. Ontwijk die en spring er bovenop als ze landen, want dan stuiteren ze omhoog en raken mevrouw Botz.



Bob is woest!

Sideshow Bob

Bart komt Bob tegen aan het einde van Krustyland (level 3). Die heeft heel gevaarlijke voeten! Als Bob even ophoudt met springen, moet Bart op zijn tenen springen en zich daarna meteen terugtrekken. Als Lisa hem helpt, probeert ze Bob bewusteloos te gooien met bowlingballen, waardoor Bart meer kans heeft op één van die enorme voeten te trappen.



Maak je na de laatste sprong gereed om naar rechts te springen!

De dinosaurus!

Tjonge, deze knaap ziet er ontzagwekkend, zeg maar gerust verschrikkelijk uit. Ga op de onzichtbare rand direct onder zijn kin staan, wacht tot hij met vuur over je hoofd heen spuwt en spring dan recht omhoog naar de rand daarboven. Blijf springen en met het pijltjesgeweer in zijn ogen schieten, maar blijf daar niet te lang, anders spuwt hij naar je.



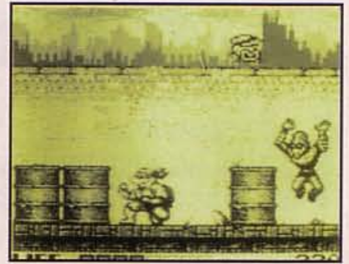
Vind de geheime randen!

Als je pijltjesgeweer leeg is, ga dan naar de rand onder zijn kin, wacht tot hij spuwt, spring dan snel op de rand boven je en maak vervolgens een supersprong op zijn hoofd. Terwijl je dit doet, moet je al klaar zijn om je om te draaien en weer aan de linkerkant te landen. Herhaal dit proces drie keer en maak je gereed op zijn rug te springen na zijn derde en laatste sprong.

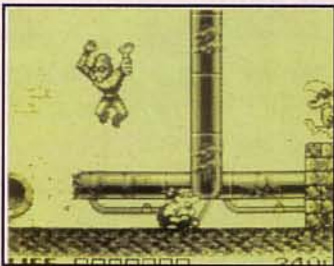


TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
FALL OF THE FOOT CLAN

Dit Turtles spel voor de Game Boy™ heeft tal van bonussen en geheimen. Niet alleen zijn er bonusspellen waarmee je je energie kunt herstellen, maar ook twee codes: één die het je mogelijk maakt aan elk bonusspel mee te doen en nog een waarmee je in elke fase van het spel je energie kunt vergroten!



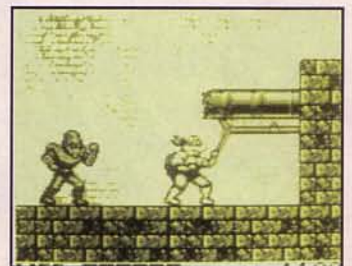
Kniel naast de ton neer, breek deze en loop dan de urijkomende ruimte bimnen om het cijfer bonusspel te splelen (level 1-1)



Blijf in het water en ga helemaal onder de buis door om de schiet-bonusfase te bereiken (level 1-4).

De bonusspellen

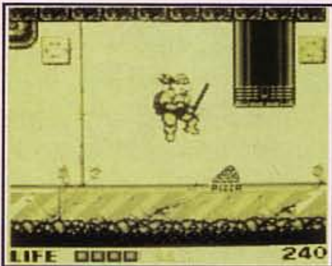
Hieronder vind je de plaats van de eerste vier bonusspellen. Het kan wel eens nuttig zijn eerst met ze te oefenen en daarbij de geheime code te gebruiken.



Loop simpelweg onder de buis door naar de muur om bij het Shuriken bonusspel te komen (level 1-2).

Keuze bonusspel

Om de bonusspellen te oefenen druk je in het configuratiescherm op de Selectknop, de A knop en de B knop. Er verschijnt dan een vraagteken naast de 5. Kies dat vraagteken en kies je bonusspel.



Spring omhoog en raak de bovenkant van de tweede vallende slagboom om nog een kans te krijgen op het Shuriken bonusspel (level 2-1).

Energieherstellende code

Voor iedereen die deze tip de vorige keer gemist heeft: als je nog maar weinig energie over hebt, leg dan het spel stil voor een pauze en druk achtereenvolgens op Omhoog, Omhoog, Omlaag, Omlaag, Links, Rechts, Links, Rechts, B en A. Dit werkt echter maar één keer. Maak er dus alleen gebruik van in de meest wanhopige situatie!





Het cijferspel.

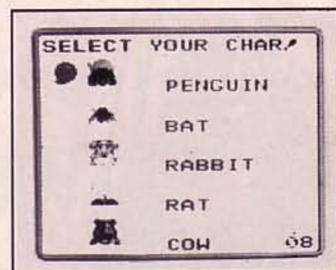


Het Shuriken-spel.



Het Schietspel.

King of the Zoo

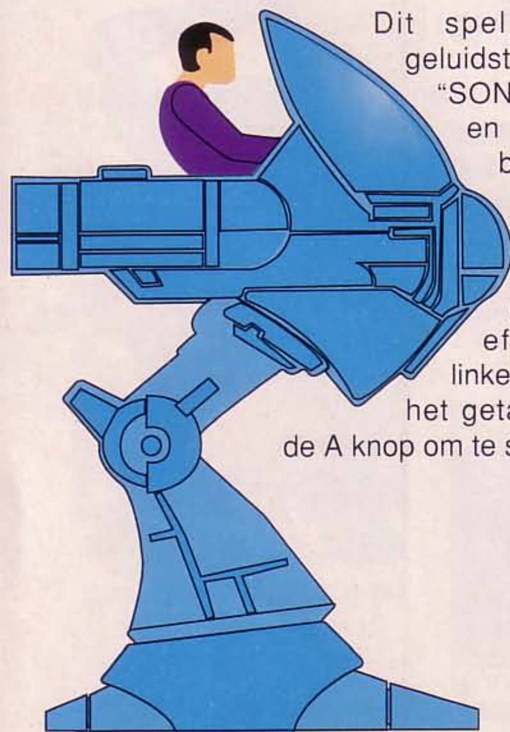


In dit spannende dierenspel kun je elk gewenst level kiezen. Daartoe moet je om te beginnen de cursor bij de figuur plaatsen die je wilt gebruiken en dan de linkerkant van de Vierpuntsdruktoets en de B knop ingedrukt houden. Als je vervolgens op de A knop drukt, verschijnt er rechts onder op het scherm een getal dat je met de boven- en onderkant van de Vierpuntsdruktoets kunt wijzigen. Zodra je het nummer van het level hebt gekozen, druk je op de Startknop om daarin te gaan spelen.



Fans van de Low G Man die grote moeite hebben met de eerste paar levels hoeven niet langer te lijden! Hier zijn de codes voor de levels twee, drie en vier - de laatste moet je zelf maar zien te ontdekken!

Level 2 - M1CH
Level 3 - FLLF
Level 4 - SCRO



Dit spel bevat ook een geluidstest. Voer het woord "SONG" als paswoord in en schakel dan met de boven- en onderkant van de Vierpuntsdruktoets heen en weer tussen achtergrondmuziek en effecten, gebruik de linker- en rechterkant om het getal te veranderen en de A knop om te spelen.

WIZARDS & WARRIORS X

Fortress Of Fear

Als het je lukt de tabel met hoogste scores te bereiken, kun je dat gebruiken om in je volgende spel extra levens te verdienen. Voer een W, een hartje en nog een W in als je initialen, dan begin je het nieuwe avontuur met zes levens!



We hebben een fantastische code ontdekt waarmee je naar alle muziek en alle geluidseffecten van dit waanzinnige spel kunt luisteren. Als je in het "Tecmo Presents"-scherm bent, houd dan de linkerkant en de onderkant van de Vierpuntsdruktoets ingedrukt, evenals de A knop, de B knop, de Selectknop en de Startknop, om het keuzescherm te laten verschijnen. Druk op de linker- en rechterkant van de Vierpuntsdruktoets om het geluidsnummer te veranderen, op de B knop om te spelen en op de A knop om te stoppen.



We zijn werkelijk overspoeld met tips over de nieuwste Game Boy™ spellen, maar het lijkt wel of de NES is overgeslagen! Als jij nog wat tips hebt betreffende spellen voor één van deze twee systemen, dan kun je die met honderddulzenden anderen delen door ze te sturen naar:

Lezerstips , Club Nintendo, Postbus 564,
3430 AN Nieuwegein

Maar als je de spoken niet te pakken kunt krijgen, als de Turtles zijn uitgeschakeld of Mario door Bowser in elkaar wordt geslagen, bel dan de Nintendo Servicelijn: telefoon 03402-5 10 45. De Nintendo speladviseurs zijn op werkdagen bereikbaar van 12.00 - 19.00 uur en op zaterdag van 09.00 - 16.00 uur.

Snake Rattle 'N Roll (NES)



Om in Snake Rattle en Roll bij de Warp te komen, moet je binnen vier seconden het einde van level 1 bereiken. In principe moet je zo snel mogelijk doorgaan, over alles heen springen en voor niemand stoppen! Als je het haalt, bereik je een raket die je naar level 8 brengt!

Gary Cason
Engeland

Gauntlet II (NES)

Ga in level 1 niet naar de uitgang naar level 2, maar loop naar één van de knipperende vloertegels om de muur te openen. Gebruik de sleutel om de deur te openen en dan vind je een transporter die je naar level 6 voert!

Luke Lovell
Engeland

Tetris (NES)

Ik heb een truc voor Tetris op de NES. Start het B-spel in elk willekeurig level en houd dan tijdens het spelen A, B en Select ingedrukt. Als het Tetris-blok naar beneden valt, heb je het spel uitgespeeld!

Stuart Hughs
Engeland

Simpsons (NES)

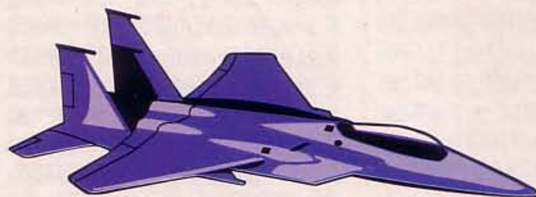
Om in het Simpsons-spel een geluidstest te krijgen, vuur je een raket naar de letter "E" het bord met Quick-E-Martsc. Kies met de Selectknop voor "Soundtest", dan kun je alle geluiden in je spel controleren!

Paul Musgrove
Engeland

Double Dragon (Game Boy™)

Voordat je de vierde missie kunt bereiken, moet je tegen Abobo vechten. Om die te verslaan spring je over zijn hoofd en raak je hem daarna in de spleet. Dan verschijnt de deur naar missie 4.

Roland Burgerman
Oostenrijk



Captain Skyhawk (NES)

Om de mijnen in level 8 te ontwijken, moet je naar de kant vliegen waar ze je niet kunnen raken!

Viet-Ander Aichbickler
Oostenrijk

Gargoyle's Quest (Game Boy™)



Om in dit spel verder te kunnen komen naar nieuwe levels moet je de volgende code intikken: MAD.

Michael Van Buskirk
Engeland

Punch Out (NES)

Ik heb een truc voor de tweede Bald Pull in Punch Out. Als zijn armen op en neer gaan, geef dan een stoot naar zijn gezicht om een ster te krijgen. Put hem daarna uit met normale vuiststoten en als dan zijn energie laag staat, gebruik je de ster. Als hij opstaat beweegt hij zijn handen weer op en neer. Herhaal de vorige manoeuvre om nog een ster te krijgen. Nadat je dit nog twee keer hebt gedaan, heb je gewonnen.

Voncal Hoogstad
Holland

Hoogste Scores

BATMAN

CAMILLE DUVAL	1 557 200
KRISTOFF VANTIEGHEM	952 300
DRIES DE LOVE	672 700
BENOTT BALLIEU	658 600
STEPHEN BOWE	509 500
OLIVER JOZEAU	409 800
FREDERIC BOUILLON	317 300
ALESSANDRO BERTONI	219 800
ANDREW HENNUY	154 500

BUBBLE BOBBLE

PAOLA CANALE	2 000 000
MELANIE LOMBARDI	1 881 710
OLIVIER MUNGER	1 711 630
CRISTOPH P. SHOFER	1 176 350
DANIEL DARVAI	1 151 060
CHRISTOPHE LEROY	1 117 780
STEFAN ZDESAR	1 060 000
JOSE LUIS ARZA OTEGUI	1 057 450
DAVID F. DELETRAZ	999 950

COBRA TRIANGLE

MATTEO TENCA	998 150
GREGORY DEFOURNY	938 500

DOUBLE DRAGON

STANISLAS ALAO-FARY	158 000
KURT BEYRUS	97 650
DANIEL FOSTER	95 940

DOUBLE DRAGON 2

JEAN-FRANCOIS RODRIGUEZ	579 020
ROLAND RODRIGUE	487 120
MICHEL LEQUIM	151 370
MICHAEL YIP	85 110
JOHN VAN DERTON	62 550
JOHN SCHMITT	59 970

DUCK TALES

ANGELO VAN CLEEF	30 203 000
FRANS WOLTHERS	18 908 000
AARON SHIMMONS	16 622 000
BEN ANDERTON	13 816 000
ALESSANDRO LENTINI	11 814 000
THOMAS WANA	10 004 000
LAURA SALTER	9 789 000
MICHAEL SCHNEIDER	9 077 000
DAVID EYCKERMAN	8 484 000
LUDOVIC DOCHY	8 135 000

GOLF

ROBERT LILLIS	-18
MICHAEL HUFLER	-15
ANDREAS AMBLER	-14
STEFAN ALTHAUS	-13
ROGER VAN DINGENEN	-11

GHOSTS AND GOBLINS

JORIS VAN DE ENDE	342 300
PATRICK VAN CAPPELLEN	321 800

GRADIUS

THIERRY HAIRSON	9 999 990
AMIN EL KACIMI	9 999 990

KID ICARUS

SEBASTIANO ZENONI	9 999 999
GUILLAUME DUBOILLE	9 999 999

KUNG FU

JOHAN DEVRIESE	548 090
VALERY GOFFART	532 030

PINBALL

NORBERT KITTAG	987 600
CEDRIC HERPOEL	488 440

PINBOT

LOUIS LETECHEUR	99 999 999
RICHARD VERVOOT	99 999 999
CINDY DE KERF	20 748 130
JULIEN RAVWENS	17 224 050
MIA VANDEVELDE	16 392 090
DENNIS KLINKENBERG	12 954 750
PATRICE ROUEN	12 383 000
STEPHEN MAYCOCK	10 472 760

PROBOTECTOR

BORIS GODEMET	4 354 400
SJAAK SEERTEN	3 307 500

RC PRO AM

MARCO BUGATTI	1 600 000
PAUL LEIJS	794 714
RAPHAEL TENGER	481 190
MATTEO ZUCHER	368 120
FLORIAN HAENSSLER	265 850
DANIEL MULLER	187 584

ROBOCOP

DENIS HANNARD	196 000
MARCO FERRANDI	118 500
ERWIN CLAASSEN	115 456
PATRICK PICKAERT	103 646

RUSH 'N ATTACK

VIDJAY DIELBANDHOESING	3 181 100
PATRICK VAN CAPPELLEN	983 500

SNAKE RATTLE 'N ROLL

ANDREW CLIFT	999 350
THOMAS HERMANT	977 650
KEITH RAINFORD	941 450
K. MAIZAR & P. CUKA	806 500
JURG GRAF	732 350
RICHARD BOOTH	668 100
ANDREW CROWE	657 500
HEINZ SARES	651 350
MARTIN KAGERER	255 150

SUPER MARIO BROS 3

ANDREAS LOTT	1 277 970

SUPER MARIO LAND

CHRIS CORBY	999 999
PHILIPP HIRSCH	999 999
DANIEL LOMBART	999 999
JOACHIM MORAWETZ	999 999
ROBERT RANACHER	999 999
KATHARINA TSCHIRSCHWITZ	999 999
JAMIE WELLS	999 999
ANDREW POLLARD	930 890
PAUL NICHOLSON	902 550
MOHAMMED BAZAZI	801 350
REINHARD BUCHINGER	779 450
MARK BENNETT	679 000
HECTOR F. YIANATOS	606 950
MICHAEL MOSER	550 380
PHILIPP DRESCHKAY	528 450
MARTIN DORLER	520 650
DANIEL BRANDLE	516 400
DARREN SEARLE	509 200
JASON GARNER	489 460
BERNHARD HERZIG	488 930
LUIS MANUEL FRESNO	458 930
MARK TRANTER	432 390
LIAM FINNIGAN	422 430
ANTOINE EVEN	421 070
DANIELA BONANNI	412 860
CHARLES GOSSELIN	409 500
ALEXIS KOCIANCIC	408 300
MARK SEARLE	408 300

TETRIS

MATTIAS DE MOOR	999 999
NICOLAS ARNAUD	999 999
JASPER KAPPER	999 999
ATTILA KAPPETEIN	481 106
MIRJAM REMIE	361 802
LAETITIA MARIN	106 403

TETRIS (GAME BOY)

HELEN YOUNGMAN	357 994
ROLAND POSSENBACHER	339 050
KAROLINE RANACHER	309 337
NEIL SLATER	306 076
RUTH MILES	280 085
H REIFETSHAMER	256 526
MANUELA EGGER	254 239
MARCUS BURRELL	201 541

Uiteraard is het je om roem en toejuichingen te doen, maar je moet je plaats op de pagina met Hoogste Scores wel écht verdienen! Eerlijk gezegd kunnen we je naam maar één keer in de lijst afdrukken. En om daarop de grootste kans te maken, kun je het beste al je hoogste scores inzenden! Wat we van je nodig hebben is een lijst met die scores, alsmede je naam, je leeftijd (wees maar niet verlegen), je adres en een foto van elke score. Vooral je leeftijd is voor ons van belang, want we baseren onze keus niet alleen op je score, maar ook op je prestatieniveau! En wat dacht je van wat ouder/kind-combinaties? We weten dat er talloze moeders en vaders tot laat in de avond spelen. Waarom zou u uw scores niet eens met die van de jongere generatie vergelijken (maar niet knoeien)?

Club Nintendo, Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, Nederland.

Top Tien Spellen

1. SUPER MARIO BROS. 3
2. SUPER MARIO BROS. 2
3. TMHT
4. SUPER MARIO BROS.
5. ZELDA 2 - THE ADVENTURE OF LINK
6. THE LEGEND OF ZELDA
7. MEGA MAN 2
8. DOUBLE DRAGON 2
9. DUCK TALES™
10. BATMAN



GAME BOY™ TOP FIVE

1. SUPER MARIO LAND
2. TMHT - THE FALL OF THE FOOTCLAN
3. DR. MARIO
4. GARGOYLE'S QUEST
5. TETRIS

Goed, goed... Luigi heeft dus de Lotto gewonnen - Super Mario Bros. 3 staat onvermijdelijk bovenaan de lijsten. Mario was ook prettig verrast dat zijn andere spellen het zo goed in de NES-lijst doen, terwijl Super Mario Land rechtstreeks naar de eerste plaats schoot in de Game Boy™ Top Vijf. Is de Mariomanie nog wel te stoppen???

Wij willen graag ook jouw stem voor zowel de NES Top Tien als de Game Boy™ Top Vijf (in volgorde van voorkeur). Zorg ervoor dat je hetzij de NES-, hetzij de Game Boy™ spellen aankruist en stuur je inzending naar het gebruikelijke adres.

Postbus

Redaktie Club Nintendo,
Postbus 564,
3430 AN Nieuwegein,
Nederland

Beste Club Nintendo,
Misschien vindt u het leuk dat ik vermeld dat mijn zoon Dennis "zijn" Nintendo dagelijks gebruikt, d.w.z. vanaf 7 uur 's ochtends en tussen de schooluren in en er is een ontzettende competitie tussen de schoolvriendjes tussen de middag.
Hij wint dus van diegenen die geen Nintendo hebben.
Met de anderen, die er wel een hebben, heeft hij meer moeite. Ik praat over Mario Bros., die bij de aanbieding van f. 299,- zit. (We hebben hem 3 weken)
Voor mij is het onvoorstelbaar, dat een kind van 5 zo geconcentreerd kan spelen. En precies weet waar bijv. paddestoelen, vuurbloemen enz. zitten. Hij vertelt het mij. Ik ben niet zo goed!
Dit is het eerste en enigste "speelgoed" waar hij langer als 1 dag mee speelt. Eerlijk gezegd, makkelijk voor mij, want Dennis is een hyperactief kind, dat eigenlijk best moeilijk is om bezig te houden. Dus: bedankt!
Ik ben blij, dat ik Nintendo gekocht heb.
Ineke Bijsterveld, Eindhoven, Holland

Beste Ineke,
We willen je bedanken voor je leuke verhaal over Dennis, voor ons is dat fijn om te weten.
Wij zijn blij dat jullie allebei zo enthousiast over ons produkt zijn.
En wie weet haalt Dennis over een paar maanden wel een hele hoge score.

Aan Club Nintendo,
Ik wil graag lid worden van de Nintendo Club.
Maar nu hebben mijn ouders de spelcomputer via het postorderbedrijf Otto gekocht en nu is alles in het duits.
Nu wilde ik vragen of dat wij misschien de gebruiksaanwijzing in het nederlands kunnen krijgen van de spelcomputer en van de drie spellen die er bij zitten. Dat is Mario Bros - Tetris - World Cup.
Hartelijk bedankt.
Frank Willems, Rosmalen, Holland

Beste Frank,
Helaas is het niet mogelijk dat we een nederlandse handleiding sturen.
Als men een spel in het buitenland koopt is de consequentie dat er een buitenlandse handleiding bij zit.
Wij kunnen dit soort problemen niet oplossen als een spel niet bij een Nintendo dealer in Nederland gekocht wordt.

L.S.
Hierbij een verzoek van mij aangezien ik wat goed te maken heb tegenover mijn zoon.
Hij heeft ongeveer een half jaar geleden Nintendo gekocht, het hele spul aangesloten en lekker zitten spelen.
Ik heb de doos weggegooid (de club zag hij nog niet zo zitten) maar nu wil hij graag lid worden en ik heb alles in de vuilnisbak gegooid.
Daarom wil ik vragen of het op deze manier kan, ik vind het zo sneu voor hem.
In ieder geval bedankt voor de moeite en met vriendelijke groeten,
Mevrouw C.J.E. Froeling-de Wit, Haarlem, Holland

Beste mevrouw Froeling,
Inderdaad zal uw zoon u uw "ruimwoede" niet in dank afgenomen hebben.
Gelukkig is het alsnog mogelijk om lid te worden.
Als u schriftelijk de volgende gegevens aan ons toe doet komen, kunnen wij uw zoon alsnog lid maken, te weten NAAM, VOORNAAM, ADRES, POSTCODE, WOONPLAATS, GEBOORTEDATUM, TEL.NR. EN HET SERIENUMMER VAN NES OF GAME BOY.

Beste Club Nintendo
Ik heb een plan voor een nieuw spel wand ik zetten een keer de tv aan en toen kwaamen de bluffers en het speelt zig af in bluffelo en in bluffelo woond een boosen koning en die koning heeft een geheim en dat geheim wilen bluffers heben en als je daar nou een spel van maakt kan je het soow doen dat je het geheim moet zoeken en onder tussen monsters moet ver slaan enz. als het plan dor gaat laat het dan als je blieft eeven weeten.
Nanne Sluis, Eindhoven, Holland

Hallo Nanne,
Leuk dat je ons een idee stuurt voor een spel.
We zullen dit plan samen met alle andere naar ons gestuurde ideeën bekijken en wie weet komt er ooit nog eens een spel uit met jouw verhaal.

Hallo daar!
Il wil me eigenlijk afzeggen van de Club Nintendo.
Ik heb me ingeschreven zonder dat me ouders het weten.
Ik heb al 1 clubblad ontvangen.
Ik wil dat best terugbetalen.
Ik hoop dat het met postzegels of zo kan worden betaald.
Mijn cardnummer is NL 0083638.

Kit-San Cheung, Nieuwegein, Holland.

Beste Kit-San,
Wat jammer dat je je lidmaatschap wilt afzeggen.
Doe je dat alleen omdat je het niet aan je ouders gevraagd hebt?
Waarschijnlijk denk je dat je ouders nu geld moeten betalen, maar dat is niet zo hoor Kit-San! Jouw lidmaatschap kost helemaal niets! Dit jaar en 1992 zijn nog steeds gratis. Komt daar verandering in dan hoor je dat vroegtijdig van ons.

OPROEP VAN MARIO

Het gebeurt eigenlijk niet zo vaak, maar nu wil ik toch graag een oproep doen aan de lezers van dit blad.
Ik zou het zeer op prijs stellen als lezers ons originele brieven willen sturen met leuke verhalen, annecdotes etc.
Voordat iedereen nu pen en papier gaat pakken willen we nog wel het volgende kwijt.
Als jullie ons schrijven zouden wij het erg makkelijk vinden als jullie op de brief zelf de volgende gegevens vermelden: volledige naam (+ voornaam), adres, woonplaats (+ postcode).
Overigens geldt dit ook voor het insturen van alle andere brieven naar ons (met Hoogste Scores, Tips, Top 10 en Spelersprofiel).
We wachten vol spanning op de postzakken vol brieven!

Als je er eenmaal inzit...



...kom je er nooit meer uit!

See our review inside

Nintendo®

Nintendo is registered trademark of Nintendo Co. Ltd.